季刊 時代を逆走する日本初の中古ゲームソフト専門誌
平成9年8月31日発行
第2巻第3号通巻第4号

ユーズド・ゲームズ

USED GAMES

1997 AUTUMN
VOL.4



君の心に逆噴射！

おれもこれも「超大作」？
脱線！ チョー大作主義

移植された「高嶺の花」たち
パソゲーより愛をこめて

「いら～んものはコメ兵に売ろう」のCMでおなじみ、ゲームから家電まで揃う大型店だ！



コメ兵パート2 "G-sen"

〒460　愛知県名古屋市中区大須2-19-36　TEL052-203-0115
営業時間：10：30～19：00　日・祝祭日10：00～19：00　水曜定休（祝日と重なった場合は営業）　最寄り駅：地下鉄鶴舞線大須観音駅徒歩3分

家電等を扱う店舗の一角ということもあってか、家族連れが多いとのこと。中には、隣のパチンコ屋で勝ったから、とゲームを買いに来る人もいるそうだ。夏冬などの休み時期には、キャンペーンも行っている。



品揃えはさすがに最近のものが多く、ＭＤやＰＣのソフトは、買い取りでくるものがほとんどとか。それだけに、こまめに足を運ぶと掘り出し物が見つかるかも！？





ゲームコーナー担当の基常さん。さわやかな笑顔が印象的でした。

パソコンソフトが豊富。X68KやMSXのソフトもあるぞ！



リサイクルショップしみず魚町店

〒440　愛知県豊橋市魚町113　TEL0532-53-3471
営業時間：11：00～20：00　日・祝祭日10：00～20：00　無休
最寄り駅：ＪＲ豊橋駅徒歩10分

98（Win）のソフトがメインだけど、このようにMSXや88（1本300円）も。取材に伺った時には、X68Kの本体が売られていた。品揃えからもわかるように、オープンから約10年という老舗。





ＰＣやＭＤ、ＦＣのソフトもかなりあるし、中古の攻略本やゲーム音楽ＣＤなども揃っている。まさに地方の隠れた濃いお店、という感じだ。

時代を逆走する日本初の中古ゲームソフト専門誌

ユーズド・ゲームズ

1997 AUTUMN VOL.4



カバーイラスト：小松崎茂
ロゴ&デザイン：金子　健

CONTENTS

本書での略称　FC…ファミコン　SFC…スーパーファミコン　MD…メガドライブ　PC…PCエンジン
PC-CD…PCエンジンCDロムロム　PC-SCD…PCエンジンスーパーCDロムロム　GB…ゲームボーイ

「超大作」?!

続！作詮議

「キャラデザインに○○先生を起用！」「今人気のアイドル××ちゃんがゲームに登場！」「音楽には△△が！」「制作陣にあの□□を作った○○が参加！」

そういった話題がつまった「超大作」ソフトたち。

思わず手をのばさずにはいられない、ユーザーをアオる宣伝文句のソフトたち。「ホントにそうなの？」ってちょっと疑ってしまうソフトたち。

そんな期待と不安をかかえながらも、胸が踊るようなキャッチコピーにつられてソフトを購入してしまうことってあるよね。

確かに、中にはその大言にふさわしいイイ出来のソフ

あれもこれも脱チョー大

トもある。

だけど、別の意味で「スゴイ」ゲームを買ってしまい、カセットを叩きつけたくなることもあったりする。読者の方はこんな思いをしたことはないだろうか？

そこで、買った自分がコケてしまったソフトや、思わず「なんじゃコリャ！」と突っ込みを入れてしまいたくなる超大作ー「コケた」タイトルを読者にアンケートしたところ、実に様々なタイトルがあげられた。

やっぱり、あるんですねえ因果というかなんというか…。

というわけで、そんな読者が体験した「脱線してしまった大作」ソフトたちを集め、本特集で一大ロードショーを敢行しよう！

今、禁断の扉が開かれる…

「チョー大作」ってなんだ？

豪華なキャスティング、膨大な制作費、でも内容は？

洋画の超大作の世界を覗くと…

映画―とりわけ洋画の広告でこんな宣伝文句を見かけたことはないだろうか？

例えば、

「総制作費○○億ドル！」
「全米No.1！」
「世界初○○音響システム！」等々…。そんな、見る者の期待感を膨らませてくれる「超大作」映画のキャッチフレーズの数々が、新聞や雑誌の誌面をにぎわせているはずだ。

だけど、そういうのってホントに大作というその大風呂敷にふさわしい面白さを持ったものは、ほんの一握り。大体は内容がクラッシュしちゃってるといってもいい。

例えば、有名俳優をキャスティングしたのはいいけれどギャラが高く、セットなどにお金が回らなくて見た目が貧相になったSF映画とかをみかけることもしばしばだ。筆者はSF映画が好きなだけに、よくこういった映画に出くわして涙することがある。

思うに、「超大作」というのは「お金と時間」、そして「世界初」っていうのがその定義のキーワードになるのではないだろうか。

だが、映画だけがこの図式に当てはまるわけじゃないハズだ（本誌も「日本初！」とうたっているから、あまりエラそうなことは言えないけど…）。

例えばゲームソフトはどうだろうか？ ゲームの場合、実際にプレイしてみないと面白さはわからないから、宣伝文句を信じて買うことは多いはず。だけど、その期待とは裏腹な、ハズレのソフトをつかんだ時のショックを経験した人も少なくないだろう。

超大作、ゲームの場合は？

では、どんなゲームソフトが「超大作」にあたるのだろうか。おそらく「話題先行型」のソフトがそれに



『G・O・D』より。「コケた」ソフトととして、読者から多くの投書があった。詳しくは9ページの記事に。

脱線！チョー大作主義

あたると思う。例えば、FCで発売された「ファザナドゥ」を見てみると、そんな気がしてくる。

パソコン版で人気を得ていた「ザナドゥ」がタイトルを変え、FCで「マル超シリーズ」の第2弾として発売されたのが本作だ（第1弾が何かは調査中。知っている方は、本誌編集部までぜひ連絡してほしい）。

その、パッケージに書かれた「マル超シリーズ」についての説明文が面白い。そこには、こんなことが書かれているのだ。

「視・聴・臭・味・蝕・そして秘められた第六の感覚・サイキックパワーを一気に爆発させるまったく新しいタイプのゲームだ！」

…そうかあ、サイキックパワーがあるのか人間って。しかしこのゲーム、元のパソコン版をプレイした人は、サイキックパワーを爆発させる前に、別の意味で「爆発」してしまったと聞くけども…。

まあ、それはともかく、今となっては色々と話題作りに腐心した、広告に携わった方の苦労が偲ばれるゲームだと言えるだろう。

ほかにも、色々な話題作りを仕掛けるゲームは枚挙にいとまがない。例えば、ゲーム業界外部の作家を制作に加え、制作発表会を開く、新人アイドルとタイアップして、ゲームの主人公にそのアイドルをすえるとか…。

確かに、中にはその話題にふさわしく、内容も面白いものもある。だが、やっぱりあるんだな、コケた「超大作映画」と同じように、コケた「超大作ゲーム」が。

というわけで、様々な話題を提供し、ユーザーの期待に火をつけてくれたタイトルを、本特集では「チョー大作」と呼んでみた。そんな、誰もが心に必ず一つはある、因果な巡り合わせで触れてしまった「チョー大作」ソフトたちを集め、ここで一挙に紹介しよう。



『ファザナドゥ』のパッケージの裏面。「マル超シリーズ」のキャッチフレーズが、今となっては笑えます。



「世界初！完全データ互換でパソコン仲間とコミュニケート!!」をうたった「デーヴァ」。ゲームの詳しい内容は特集2に。



これが「チョー大作」ゲームだ!!

1. パッケージに「世界初○○システム搭載！」と書いてある
2. 制作発表会を盛大に開く
3. ゲーム業界外部のクリエイターを起用する（有名、無名どちらでも可）
4. 読者からアイディアを募集する
5. 何だかよくわからないけど「すごい」らしい

夢の共演はまぼろしだったのか?!

ビッグプロジェクト＝超大作?

シナリオ、キャラクターデザイン、音楽にあの人たちが参加！ そんな胸が高鳴るようなビックプロジェクトソフトたち。だが、ネームバリューに見合ったタイトルもあれば、制作者が力みすぎてコケしまったソフトも…。そんな豪華制作陣ソフトを集めて一大興行スタート！



ビッグプロジェクト、ゲームの場合は?

さて、本特集のトップを飾るのは「ビッグプロジェクト」ソフトの数々だ。

ゲームソフトの場合を映画の宣伝文句に当てはめてみると、「豪華制作陣」タイプのソフトがそれにあたるのではないだろうか（「制作費」と「興行成績」の2タイプは判断基準から除外させていただいた。ソフトの開発費を公表しているゲームメーカーは少ないし、海外の移植作は日本では中々ウケないので）。



スクウェアと任天堂、夢の合作ビッグプロジェクト…。でもその出来は?

例えば、シナリオ、キャラクターデザイン、そして音楽に各業界のトップクラスの人（そうでない場合もあるけど）を起用したソフトがそれだ。ジャンル的には、ある程度分業できるせいか、RPGにゲーム業界外部の制作者が名前を連ねることが多い。その起用した人の持ち味が、どの辺で発揮されているか期待してしまうんだけど、名前負けして広告がJAROすれすれになっているものも…。この辺は映画と同じなのかもしれないなあ。

読者参加型も壮大なゲームになる要素だ

映画と違って、ゲームソフトならではの「ビックプロジェクト」というのもある。業界人を起用するのではなく、ユーザーを巻き込んでソフトを作ってしまおう、という「読者参加型」ソフトがそれ。

「君のアイディアがゲームになる！」って言われてしまうと、心ひかれて参加したくなるよね。これは「豪華制作陣」に比べると一見地味だけど、ユーザーにとっては一大プロジェクト。そして、この手の「読者～」は、「豪華～」より、意外にも面白いものが多いのだ。また、ユーザーのワガママのために、制作日数がかかるせいか、タイトル数が少ない。そういった意味でも「読者～」はチョー大作と言えるだろう。

では、そんな「豪華制作陣型」と「読者参加型」のビックプロジェクトソフトの数々を紹介していこう。



「超攻合神サーディオン」は、アニメ業界トップクラスのスタッフが参加した超大作だ。

スーパーファミコン最後のチョー大作！



制作には各業界トップクラスを起用。そして、ユーザーから1万人宣伝隊員を募集したりと制作中は様々な話題を振りまいた『G・O・D』。はたして、その話題に見合うゲームになったのか？

G・O・D ～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ

発売日：'96年12月20日
機種：スーパーファミコン
ジャンル：ロールプレイング
メーカー：イマジニア
編集部購入価格：3980円

内容に期待が持てる豪華制作陣！

『G・O・D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ』は、舞台演出家の鴻上尚史氏、漫画家の江川達也氏、そして音楽にデーモン小暮閣下を起用した、本特集にピッタリの典型的な「ビッグプロジェクト」RPGだ。

制作発表当時は、その豪華な制作布陣で話題になった。が、発売された時にはゲーム誌をにぎわせることはなかったと思う。

読者の皆さんからのアンケートでも、このゲームを「コケた」ソフトとしてあげた人は多い。確かに、SFC末期に発売されたせいか、豪華なキャスティングの割には「売れた」という感じはなかった。コケたと思われてしまうのは仕方のないところか。だが、読者の葉書を見ると、実際にプレイしたという意見は少なかった。

むむ、もしかしたら印象だけでこのゲームをあなどっているのかもしれない。



他のRPGのパロディもみられる『G・O・D』。「ぱふぱふ」は「ドラクエ」をプレイした人ならニヤリとするハズ。

読者の方の中には「買って面白かったゲーム」でこのソフトをあげた人もいる。実は、隠れた名作なのでは！ というわけで、ホントに「コケた」ゲームなのかを確認すべく、早速プレイしてみた。

やっぱり「コケた」かも…

時は1999年。主人公が自転車で北海道へ行く途中、世界はエイリアンに襲われる、というところから物語が始まる。主人公と同じような超能力をもつ仲間を探しながら、エイリアンが襲ってきた謎にせまっていくのだ。

現実と似た世界を渡り歩く展開の本作は、名所観光RPGといったところ。次々にイベントが起こるので、テンポよく物語を進められるのはよい。だが、今ひとつゲームにのめりこむことができないのだ。

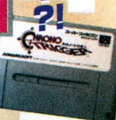
実は、あるポイントだけ見ると、プレイヤーの対象年齢が決まっているような気がするのだ。ところどころに見られるギャグが、20歳代後半以上の人にしかわからないものが多い。例えば、長崎で船を手に入れて沖縄にいる敵の本拠地へ乗り込むというイベントがあるのだが、なぜか神戸に着いてしまうのだ！ この一連の流れを知っている人でないと、これがギャグとはわからなくて腹が立つと思うんだけどなあ。ほかにも「あしたのジョー」をネタに使ってみたり、多くのギャグが同時代を経た人にしかわからないというのは、プレイしていて結構ツライ。

また、この制作陣ならば、鴻上氏のスピーディな演出、江川氏の可愛気のある女の子キャラ、デーモン閣下のハードロックの様式美と、彼らのそういった個性を期待することと思う。だが、そういった部分がほとんど見あたらなく、期待を見事にはぐらかされてしまった。ここにも、のりきれない原因があるのかもしれない。

「スーパーファミコン最後のチョー大作」と言える本作。だが、制作者たちの持ち味が発揮されてないとか、色々な不運（？）が重なってしまった。そうしたことを考えると、やっぱり本作は「コケた」ゲームと言えるだろう（PSでリメイク版が発売されるそうだけど、少しはよくなるのかなあ…）。

最初で最後のビッグプロジェクトソフト?!

クロノトリガー



誰もが異論を唱えないビッグプロジェクトソフトといえば「クロノトリガー」だろう。

「ドリームプロジェクト」と称して制作された本作。集まった制作陣は、ドラクエの堀井雄二氏、鳥山明氏、そして開発はスクウェアと、まさに「夢の共演」だ。

本編は、これまでのスクウェア看板シリーズ作を集大成したと言える、バラエティに富んだ内容。また、マルチエンディングや過去のデータを使って再スタートもできるなど、プレイヤーを楽しませる仕掛けが満載されているのだ。

だが、個人的に残念なこともある。ソフト発売前の開発者インタビューで、「エーテル」なるシステムの魅力を語っていたのだが（会話中に移動できてボス戦の前とかで「ウロウロするな」とか怒られる、というもの）そんな場面には遭遇しなかった（少なくとも筆者は）。これは期待していただけに残念。

後、堀井さんのカラーが「なんと、○○をみつけた!」しかなくてちょっぴりガッカリしたけれど、まあご愛敬かな。でも、こんな夢みたいなソフト、また遊んでみたいなあ…。



仲間にはカエル姿の王子などが様々な人物が加わる。「れんけい技」といった、新しい戦闘システムも導入されている。

発売日：'95年3月11日
機種：スーパーファミコン
ジャンル：ロールプレイング
メーカー：スクウェア
編集部購入価格：1980円

メーカーのファンクラブから生まれたゲーム

ソル：モナージュ



『ソル：モナージュ』は、発売元のアイレムのファンクラブ会報誌「DORAGONFLY」の1コーナー「みんなでつくろうRPG」から生まれたゲームだ。

つまり本作は、先の「クロノトリガー」とは性格の違う「読者参加型チョー大作」である。

本作は、1年半に渡ってファンの意見を採取しただけあって、アイディアが豊富だ。特に、主人公が小人にされてしまった時のダンジョン内の演出は中々の来栄えだ（オープングのムービーも必見!）。また、親子2代に渡るストーリーも泣かせてくれるものになっている。

PCエンジン後期のゲームということでユーザーの注目度は低かったが、丁寧に作られたRPGとしてぜひ推したい。

そして、ゲームのマニュアルには、こんな開発者のコメントが載っている。

「…RPGの『種』はユーザーと開発者に大切に育まれ、『ソル：モナージュ』という花を咲かせることになった…」

こんな一言を開発者から聞くことができるゲームって、ちょっといいよね。



オープニングの1シーン。主人公は「樹の民」の血筋を引いているという設定。鼻がピノキオみたいだ。

発売日：'94年1月7日
機種：PC-SCD
ジャンル：ロールプレイング
メーカー：アイレム
編集部購入価格：2980円

読者のアイディアが生きたRPG
ラグランジュポイント



発売日：'91年4月26日
機種：ファミコン
ジャンル：ロールプレイング
メーカー：コナミ
編集部購入価格：4980円

脱線！チョー大作主義

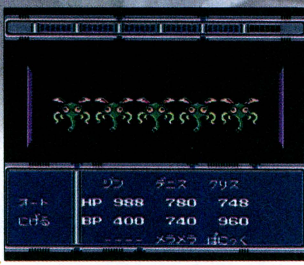
さて、最後に紹介するビックプロジェクトチョー大作は『ラグランジュポイント』だ。本作は、「ファミリーコンピュータマガジン」誌上の1コーナー「芸夢工房」と連動して、読者からよせられたアイディアを積極的に採用しているのが特徴。パッケージには「感動は宇宙を貫く！ コナミの放つSF－RPG超大作」と銘打たれている。自称「超大作」と言われてしまうと、「ホントに？」と内容を疑ってしまいたくなる。だがこのゲームは、当時のファミコンソフトでは文句なく超大作といえるだろう。

内容は、人類が地球からスペースコロニーへの移住がさかんなSF未来世界が舞台。種族の設定など、SF的ガジェットをきっちりゲームの中に盛り込んでいて雰囲気は充分。

加えて、ビッグプロジェクトらしく制作陣も豪華だ。音楽には（その当時）レベッカの土橋安騎夫氏を起用。キャラクターデザインを漫画家の細野不二彦氏が務めている。

また、「VRC7」なるLSIをロムカセットに搭載していた。ファミコン初のFM音源（パソコンなどで採用されているもの）を使用していて、これがホントに、実にいい音が鳴る。キャッチコピーに負けない実力もきちんとかね備えたゲームだ。こうした、読者からの意見を採用したものって、あれもこれもと意見を採用しているうちに内容が破綻してしまうこともありがちだ。だが、このゲームは雑多なSF設定をきちんとまとめあげた良作といえるだろう。

最近は、このゲームみたいにユーザーとキャッチボールをして作られたソフトが少ないのはさみしい限りである。



戦闘シーン。攻撃にはBP（バッテリーポイント）が必要だったり、キャラの感情が攻撃の威力に関わるなど、細かく設定されている。

他にもあるぞ！ ビックプロジェクトソフト

●超攻合神サーディオン（SFC）
メカデザインに森木靖泰と「バーチャロン」のカトキハジメ。音楽は「燃えるアニメソング」ならこの人、田中公平。そして制作協力に「エヴァンゲリオン」のガイナックス！ アニメが好きな人なら期待しちゃうよね。だけど、ゲーム内容はちょっと厳しいものだった。

●魔天伝説（SFC）
キャラクターデザインが寺田克彦氏。本誌2号でも紹介している。地味だけど内容は○。

●ドラッキーシリーズ
コークとイマジニアとズームがタイアップ。この頃コークはさかんにゲーム関係とタイアップしてました。このシリーズの野球ゲームはよいです。

●超魔法大陸WOZZ（SFC）
小学館とBPSが組んだRPG。

●カブキロックス（SFC）
「メガテン」のアトラスと「サクラ大戦」の広井王子率いるレッドカンパニーが組んだ。内容は天外魔境っぽい。

●キャラクターソフト
これはメーカーだけど、スゴイことに「サンリオ」のキャラゲーしか発売していない！ ある意味会社自体がプロジェクトものか。

CHOOOOOO TAISAKU!

もしかしたら、究極のゲームジャンル？

百花繚乱！アイドルゲーム

日本のみで発達した（推測）ゲームジャンル「アイドルゲーム」。アイドルファン、ゲームファンの両者を巻き込もうとするメーカーの思惑が生んだチョー大作といえるだろう。ここでは、そんなアイドルゲームの数々を大紹介！

「燃えるシチュエーション」がキーワードだ

それにしても、このコーナーで取り上げる「新人アイドルゲーム」というのは不思議なゲームジャンルだ。ヴィジュアルシーンが中心のアドベンチャーゲームが多いんだけど、謎解きがメインではないので、そうとも言い切れないのだ。そういう、なんともジャンル不定のゲームが多い。

ただ、話題性の点から言うと、他のゲームよりも明らかに高い。アイドル本人は常にTVに露出しているわけだから、それだけでゲームの宣伝になる。だが、そのアイドルが好きな層の人たちがゲームも好きかというと未知数だろう。あっ、そうか、そうしたアイドルを支持する層にTVゲームを普及させようという狙いもあるわけか！　アイドルゲームあなどりがたし！

で、この手のゲームに求められるものは何か？　やっぱり、燃えるシチュエーション（下世話な言い方をすれば、アイドルとゲームの中でイチャイチャしたいってことだけど）が必要不可欠だろう。それと、本人の歌を聞くことができるのも重要なポイントだ。

しかし、アイドルのファンに向けたアイテムって感じのゲームにすると、今度は一般のゲームファンは引いてしまうし…。う～ん、作品としてのハードルは、結構高いのかもしれないな。だが、ここではそんなハードルも無事クリアした（？）アイドルゲームを集めてみた。

というわけで、チョー大作ゲーム群の一端を担う（ホントか？）新人アイドルゲームの世界を紹介しよう。

こんな（元）アイドルたちもゲームに！

○光ＧＥＮＪＩローラーパニック（ＦＣ）
光ＧＥＮＪＩのメンバーと一緒に、盗まれたローラースケート（笑）を探すのが目的。ゲーム中、「占いの館」でメンバーと相性を占うことができるなど、ファンの心をきっちりつかむ要素を盛り込んだゲーム。

○リサの妖精伝説（ＦＣ）
立花理佐（知ってる人いるかなあ…）のコンサート中に、彼女とともに異世界に飛ばされる主人公。そこから現代に戻るために奔走するＡＤＶ。ゲーム自体の内容はかなりシビア。同タイトルのレコードも発売された。

○ＮＯ・ＲＩ・ＫＯ（ＰＣ－ＣＤ）
今では女優、当時はアイドルっぽく売り出していた小川範子と一日デートする、というＡＤＶ。ＰＣエンジンＣＤ－ＲＯＭシステムと同時発売された。ある意味、アイドルゲームの完成形といえるかも。

○井上麻美　この星にたったひとりのキミ（ＰＣ－ＳＣＤ）
この後に紹介する「みつばち学園」で、ミスＣＤ－ＲＯＭ（笑）に選ばれた井上麻美がヒロインのゲーム。主人公は、夢に出てきた女の子にそっくりの同級生にホレてしまう。内容はデジタルコミックっぽい。



のりピー語って覚えてますか?!

鏡の国のレジェンド

のりピーがこんなことを…

CD-ROM媒体ゲームソフトの特徴といえば「クリアな音声が鳴らせる」ということ。というわけで、CD-ROMゲーム機の先駆者的存在のPCエンジンでは、それを武器にしたソフトが多い。

そして、その特徴をフルに生かしたPC-CDアイドルゲーム「NO・RI・KO」に続く、第2弾が「鏡の国のレジェンド」だ。主演は、デビュー当時「のりピー語」（笑）で注目を浴びた酒井法子。

ゲーム本編の内容はというと、いたって普通のアドベンチャーゲームだ。プレイヤーである主人公（当然、のりピーファンという設定）がのりピー出演の歌番組を見ていたら、なんと彼女が異世界へ飛ばされてしまう。同時に異世界に迷いこんだ主人公が、彼女を探すため異世界を旅するのだ。

ゲーム的には、まあまあ普通に楽しめるこのゲーム。実は、ゲーム本編以外の部分に意外な魅力が隠されていたのだ！

ゲームの最初に自分の名前を入力するところがあり、入力するとおりにのりピー本人がそのとおりに喋ってくれる。ここで不遜な考えが頭もたげる人も多いハズ。そう、ここでアイドルらしくない、あらぬことをのりピーに喋らせてしまうことが可能なのだ！　例えば下ネタのアレとか…。ただし、50音を一文字ずつサンプリングしているので、声に抑揚はなく、ロボティックな口調なのが残念なところ。

ちなみに、裏技を使って色々なことが試せるのだ。タイトル画面でⅡボタンを16回、Ⅰボタンを16回押してからランボタンを押すとデバッグモードに入ることができる。ぜひお試しあれ。



のりピー危うし！（笑）。このシーン、彼女の演技がオーバーで笑えます。取り込み画像が粗く、背景が脳みたいでちょっと不気味だ。



- 発売日：'89年10月27日
- 機種：PC-CD
- ジャンル：アドベンチャー
- メーカー：ビクター音楽産業
- 編集部購入価格：380円

世界初?! アイドルオーディションソフト

みつばち学園

次代のアイドルを選ぶのは君だ！

「みつばち学園」は、このコーナーで紹介しているほかのアイドルゲームとはちょっと違った、一風変わったゲームだ。

このゲームに登場する女の子たちは、まだアイドルの卵。その中から次代のアイドルを探そう、というアイドルオーディションソフトになっている。

プレイヤーは日本で唯一のアイドル養成学校（スゴイ設定…）みつばち学園の新任教師となって、彼女たちと一年間過ごすことになる。各季節ごと、臨海学校などの学校行事がゲームの舞台だ。で、ゲームをクリアした後、そこでプレイヤーは審査員となってお気に入りの女の子を選ぶという仕掛けになっているのだ。

ちなみに、このゲームから井上麻美がミスCDロムに選ばれ、彼女をヒロインにしたゲーム「井上麻美　この星にたったひとりのキミ」が発売された。彼女のアイドルとしての成長ぶりが見られるかも。



オープンニングの画面。ちなみに、真ん中の子がミスCDロムの井上麻美ちゃん。他にもたくさんの女の子が出演している。



- 発売日：'90年9月14日
- 機種：PC-CD
- ジャンル：アドベンチャー
- メーカー：ハドソン
- 編集部購入価格：780円

「とろりん」って誰だか知ってますか？

迷宮のエルフィーネ



発売日：'90年7月6日
機種：PC-CD
ジャンル：アドベンチャー
メーカー：日本テレネット
編集部購入価格：580円

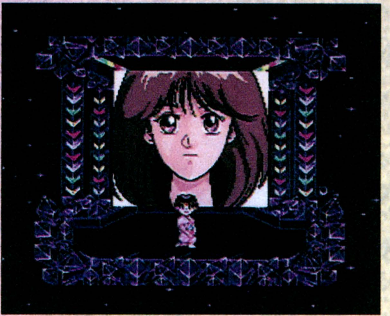
意外にゲーム内容は厳しいぞ！

今では、手話のスキルとボケたキャラクターで人気（？）の西村知美が主人公のアイドルゲーム「迷宮のエルフィーネ」を紹介しよう。

妖精グッズの店・トモローズを営んでいる「とろりん（笑）」こと西村知美が、妖精の世界・フェアリーランドにさらわれてしまう。四つの国に分かれた妖精の世界を冒険しながら、各国のボスを倒して現代へ戻るのが目的。ADVとRPGを足した感じのゲームだ。

ボス戦はミニゲームになっていて、これが結構厳しい。また、主人公は「とろりん」なので、プレイヤーとコミュニケートするタイプのゲームではない。そのせいか、いまひとつのめりこめない（まあファンでない場合は当たり前か）。それを考えると、正直、アイドルゲームとしてはいまいちな感じだ。

とりあえず、この手のゲームにかかせないデバッグモードへの入り方も紹介しておこう。タイトル画面で方向キーの下、Ⅰボタン、Ⅱボタン、セレクトボタンを同時に押しながらランボタンを押すとデバッグモードだ。



オープニングではミニキャラの知美ちゃんが熱唱！ バックに写っている子がゲーム中の知美ちゃん。似てません。

アイドルゲームの最高峰！

中山美穂のトキメキハイスクール



発売日：'87年12月1日
機種：ファミコンディスク
ジャンル：アドベンチャー
メーカー：任天堂
編集部購入価格：100円

ミポリンと仲良くなろう！

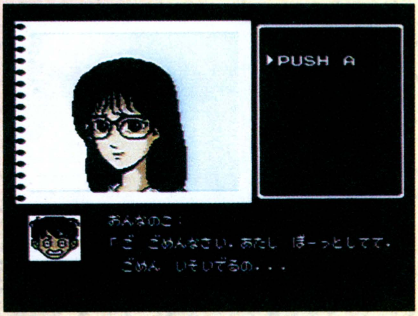
「中山美穂のトキメキハイスクール」は、アイドルの名前をタイトルにした初のファミコンソフトだ。そしてこのゲームは、実にうまく彼女のファンのツボを刺激する内容になっている。

転校先の廊下でぶつかった女の子は、大ファンの中山美穂にそっくり。はたして彼女はミホちゃん？…といった内容のアドベンチャーゲーム。会話をする時に感情を選ぶことができるシステムが面白い。

また、サブタイトルに「アイドルホットライン」とついている。このことからもわかるように、ゲーム中にでてくる電話番号に電話をかけると、彼女の声を聞くことができた（現在はすでに中止）。

加えて、ゲームをクリアした後、店頭の書き換え機にディスクを使って名前を登録することで、ゲーム中にプレゼントがもらえるといったディスクソフトならではの仕掛けもある。

本作は、現在でも充分面白いアイディアと、アイドルゲームとしての面白さ、両方を兼ねそえた希有なソフトといえるだろう。



廊下でぶつかった眼鏡をかけた子はミポリンなのか？ エンディングはルパン三世のパロディになっていて笑えます。

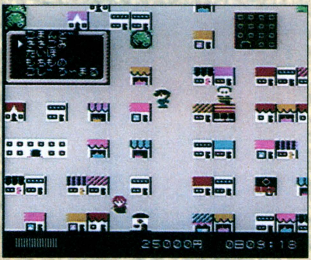
ゲーム本編よりもマニュアルが面白い？

消えたプリンセス

ホントに抱腹絶倒のゲームなのか？

「消えたプリンセス」は、ファミコン初期にカセットテープ付きで発売され、当時は話題になったゲームだ。また、アイドルと連動した初のソフト（多分）でもある。タイトルのとおり、失跡したキララ王国のお姫様を探すのが目的だ。で、このお姫様役に富田靖子があたっている。それでは、プレイしながらこのゲームを紹介していこう。

「抱腹絶倒、超愉快的役割自演活劇」と銘打たれた本作。カセットテープを聞く前に、まずはゲーム本編をプレイする。すると、いきなり横スクロールのアクションシューティングゲームがはじまった。あれ？ 役割自演活劇＝ロールプレイングゲームじゃないのか？ まあ、すぐに終わったので、気にしないことにしよう。そして、フィールドに出ると広大な街が…。しかも、行けども行けども風景があまり変わらない。う～ん、何をすればいいのかまったくわからない！



とにかく街が広大で、迷子になるのは確実。通行人にピストルを向けることも可能という無茶苦茶なシステムになってます。

とりあえずセーブをしようとすると、なんとお金がかかるではないか！

ゲームに行き詰まったので、気分を変えてカセットテープを聞いてみる。…そうかあ、日本は「流行性痴呆症」が流行っていて、それを直すにはキララ王国の「オニノフグリ」が必要。そして、お姫様が失踪したのを知った王様が、オニノフグリを日本に輸出するのをストップすると言ってきた。さあお姫様を探せ！…なんと、この続きがゲーム本編になっていたのだ。普通、ある程度の説明は、ゲーム本編に入れるべきじゃないのかなあ…。だが、このゲームはマニュアルの内容だけは力が入っている。富田靖子ちゃんのレコーディング風景やインタビューが掲載されてたり、ファ○通でお馴染みの毛利名人（今よりも痩せてて格好イイ！）がこのゲームの攻略に挑戦する記事があるなど、非常にバラエティに富んだ内容だ。なんと、ゲーム本編よりもマニュアルの方が面白い！ う～ん、何か力の入れ方が間違っているんじゃないかなあ…。

しかも、記事には「大公開、アッ！ と驚く傑作クライマックスシーン」というのがあり、ここでは重要なイベントが一部掲載されている。そう、実はこのゲームのマニュアルは、攻略本としての機能も兼ね備えていたのだ！…ってちょっと待て、じゃあ最初からクリアは難しいってこと？ う～ん、前代未聞じゃあなかろうか？

というわけで、このゲームは、ファミコン初期のナンでもアリのおおらかな時代を反映したゲームと言えるだろう。まあ、チョー大作ゲームの歴史を語る上で参考にはなるかな（ウソつけ！）。



発売日：'86年12月20日
機種：ファミコンディスク
ジャンル：アドベンチャー
メーカー：イマジニア
編集部購入価格：3980円

消えたプリンセス 豪華セットの秘密



豪華セットの内容を大公開！ ゲームソフトは当然として、ラジオドラマ風の内容のカセットテープや雑誌風に作られたマニュアル、そしてメモ用紙の警察手帳（笑）に富田靖子ちゃんのポスター（裏面にはマップ）が付いていた。

ゲームも有名になれたのか？

CHOOOOOO TAISAKU!

有名作家起用ソフトのすべて

その道のプロがゲームの制作陣に加われば、内容のクオリティはあがるというもの。はたして、ここで紹介するソフト群は制作者の思惑どおり、そのネームバリューに負けない「チョー大作」となったのだろうか？

持ち味は生かされているか？

有名作家をゲームに起用するのは何故なのか？　それは、ゲームのウリが一つ増えるということなのだろう。まあ、ミもフタもない言い方をすれば、彼らを制作に加えることで「ハイ、チョー大作の一丁あがり！」というわけだ。

別に、そうした有名作家の人を起用すること自体を揶揄するつもりはない。それによって注目を集めることができるし、ユーザーの評価があがったゲームもあるだろう。だが、中にはゲーム本編がダメで、せっかく起用した作家の持ち味を生かせていない場合もあるけど…。

一口に「有名作家」というが、そこには様々なジャンルがあると思う。ここでは、「シナリオ」、「音楽」、そして「キャラクターデザイン」に大別してゲーム業界外部の有名作家が関わったタイトルをあげてみた。

しかし、最近ではシナリオが重視されているＲＰＧで脚本家を起用するケースは増えているが、あまりヒット作にお目にかかることが少ないような…。

ゲームのシナリオと、普通のドラマや小説のシナリオとでは、どこか性質が違うせいでヒット作が生まれにくいのかもしれない。

つまり、プレイヤーが情報の断片を集めていくことで物語が成立していくＲＰＧでは、物語を構成していく方法論みたいなものがテレビドラマとは全然違うということなのだろう。この辺に関しては、作り手にとっても難しいところなのかなあ。

まあ、能書きはこれくらいにして、有名作家ゲームを紹介していこう。

ここに注目！ 有名作家起用ゲーム！

- ●フィールドキャラのミニドラマが連発するＲＰＧ
- ●今まで聞いたことがない単語をイベントで連発してプレイヤーを惑わす
- ●せっかくイイ曲でも音源がショボイ
- ●「音楽××」と書いてあったが、実はオープニングの１曲だけだった
- ●パッケージイラストとゲーム中のキャラが全然別物



シナリオ編

筆は暴走しなかったか?

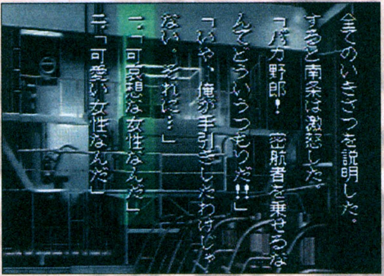
ゲームの出来にもっとも関わってくるシナリオに有名作家を起用したソフトたちをまとめて紹介。その出来は?

「弟切草」の作者はスゴイ人!?

「シナリオで有名作家を起用したゲーム」と聞くと、テレビドラマの脚本家を起用したものがまず思い浮ぶ。で、そういった人を起用してウリにしたゲームといえば『弟切草』(SFC)があげられるだろう。新ジャンルのサウンドノベルの第1作目として発売された本作。そして、その脚本を手がけたのが**長坂秀佳**氏だ。

実は筆者、長坂氏がどんなテレビドラマを手がけてきたのか全然知らなくて「ホントに有名?」と疑っていた覚えがある。で、今回の特集にあたって調べてみたら、何と社会派ドラマの「特捜最前線」や、我が心のテレビ番組「怪傑ズバット」を手がけた方だったのだ!

なるほど、さすがそうした子供向けのテレビドラマも手がけてきただけあって、ツボを押さえた内容だ。どこか江戸川乱歩に似たテイストの幻想的なホラーや、サイコスリラーが展開するマルチシナリオは、バラエティに富んでいて毎回新鮮な気持ちで遊べる。たまに内容が支離滅裂な時もあるけど、そうした部分も含めてナイスなゲームと言えるだろう。この新ジャンル「サウンドノベル」がヒットしたのをうけて、他社からも同様のゲームが発売された。脚本家の**白石マミ**氏を起用した『**夜光虫**』(SFC)がそれ。広告では、氏が手がけたドラマのタイトルがあがっていたが、一読してどんな内容か分からなかった(スイマセン不勉強で…)。正直、氏が本作に関わったがゲームのウリにつながってるとはいえないような…。ゲームは1話1話が短くてボリューム不足といった感じ。やっぱりシナリオのプロでも、ゲームにハマる脚本というのは難しいってことなんでしょうかねえ…。



『夜光虫』より。1プレイを短く気軽に楽しめるように作られている。だが、やっぱり物足りなさも…。

作詞家がシナリオ担当したゲームは?

次に、シナリオライターが本業ではない業界人がゲームのシナリオを手がけたソフトを紹介しよう。

『**ダウン・ザ・ワールド**』(SFC)は、主にアイドルに詞を提供している、作詞家の**康珍化**氏がシナリオを手がけたゲームだ。何と構想に7年も費やしたという。主人公がイベントの時に、プレイヤーに「どうする?」と話し掛けてくるのがカワイイ感じだ。が、戦闘や移動が遅く、全体的にテンポが悪いのが難点。

そうそう、作詞家がシナリオのゲームといえば『**ウルティマ～恐怖のエクソダス**』(FC)もある。もともと海外RPGの本作。で、翻訳するにあたって起用されたのが当時「おニャン子クラブ」**秋元康**氏。だが、どこに氏の力量が発揮されているのか、まったく分からないのがツライとこ。まあ、話題作りを優先しただけかもしれないなあ。



『ダウン・ザ・ワールド』。あくまでも勇者はプレイヤーで、このゲームの主人公・ガオの冒険の手助けをする、という設定になっている。

音はショボくても平気、平気！

旧世代ゲーム機の音源がショボいのは、今となっては仕方がないこと。それを補う意味でも有名作曲家を起用するのは必要だったのだ。はたして、彼らの持ち味は充分に発揮されているだろうか？

気さくなコムロに出会えるソフトは？

まずは、有名ミュージシャン本人がソフトに出演したソフトを紹介しよう。『**TMネットワーク～ライブイン パワーボウル**』（**FC**）は、今やアジアに進出するなど活躍がめざましい「世界のコムロ」、**小室哲哉**氏が在籍していた**TMネットワーク**が出演している。でも、ゲーム自体は今のようなミリオンヒットとまではいかなかったようだ（詳しくは「懐ゲーキャラ名鑑」を参照）。

主題歌に有名歌手を起用したソフトも多いが、なかでも『**シャドウブレイン**』（**FC**）はスゴイ。主題歌は**アルフィー**なんだけど、それよりもストーリーダイジェストが入ったビデオがついてることのほうが話題をよんでしまったソフトだ。

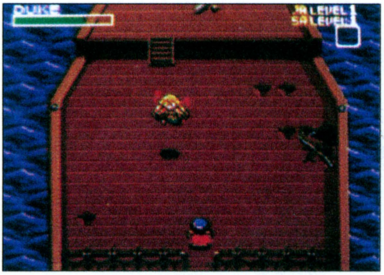


「TMN～ライブイン パワーボウル」から。ここでのコムロは、やけに気さくな兄さんを気取っている（笑）。

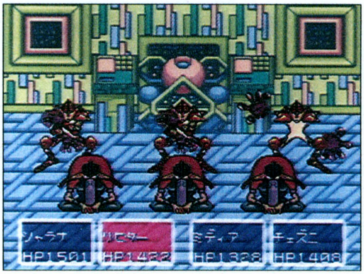
そして、有名ミュージシャンの中で、もっとも多数のソフトの音楽を手がけた人といえば、**高橋幸宏**氏（元YMO）ではないだろうか。『**銀河の三人**』（**FC**）、『**ノイギーア**』（**SFC**）やPCエンジンの歴史シミュレーションなどなど。最近では、新世代機のソフトでも活躍している。しかし、手がけたソフトのどれもが、大ヒットとまではいたってないのが寂しいところだ（個人的にファンなので…）。

96年No.1ソフトの音楽といえば？

音楽単体でソフトのウリとなるような、クオリティの高い楽曲を提供している人といえばこの人、**田中公平**氏だろう。すでにアニメの劇伴（劇中に使用する音楽のこと）ではお馴染みの氏が手がけたゲーム音楽はよいものが多い。氏が手がけたソフトをあげると『**レナス**』や『**超攻合神サーディオン**』（**以上SFC**）『**天外魔境外伝～風雲カブキ伝**』（**PC-SCD**）。そして、記憶に新しいのが『**サクラ大戦**』（**サターン**）だろう。「氏の音楽の個性は何?」と聞かれると答えに困るケド（クセのある曲は少ないんで）、強いていえば、どのソフトでもゲームにぴったりマッチした「イケてる」曲を提供しているのが氏の魅力ではないだろうか？ また、音楽が話題になったソフトで、ちょっと変わっているのが、ロムカートリッジに歌声を入れてしまうというもの。これの先駆けになったのは『ダウン・ザ・ワールド』（SFC）であることもあげておこう。



『ノイギーア』の戦闘シーン。ゲームの内容は高さの概念が入ったアクションRPG。難易度は結構高い。



『レナス』は、個性的な画面の色使いと音楽がマッチしたRPGだ。ただ、あまりバランスがいいゲームとはいえないけど…。

キャラクターデザイン編

ドット絵になっても大丈夫？

キャラクターに有名作家を起用したソフトは、パッケージにも使用されるので、ユーザーに対するアピール度は高い。ここでは漫画家が起用されたソフトを取り上げてみた。

バグ大賞に輝くソフトといえば？

さて、最後にお送りするのは「キャラクターデザイン編」。「キャラクターデザイン」と一口にいっても色々あると思うが、ここでは「漫画家がキャラクターデザインを担当して、ゲーム中にもそれが生かされているソフト」を取り上げてみた。

で、筆頭にあげたいのが『**摩訶摩訶**』（**SFC**）。このゲームのキャラクターデザインを担当したのは**相原コージ**氏（コージ苑）。味方キャラや敵も含めてデザインしており、特に敵キャラはヘンなのが多く必見。だが、ゲーム自体はバグだらけで、内容の出来もシオシオのシヨボン。

それに不満感じて奮起したのか、再び氏がキャラクターデザインと、内容に関しても踏み込んで制作したゲームが『**イデアの日**』（**SFC**）。このゲームは、装備を変更するとグラフィックが変更した通りに変わるのがウリ（例えば、頭にパンティをかぶるとその通りに表示される）。このように漫画家らしいアイディアが入った本作は、それなりに楽しめるできだ。ただ正直思うのは、氏の描くキャラクターがゲーム向きかというと、ちょっとキビシイのでは…。



『摩訶摩訶』のヘンな敵キャラ（味方も相当ヘンだけど…）。ちなみに主人公たちは、前世の姿に変身できる。

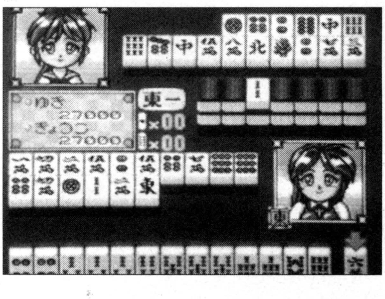
キャラとシナリオの両方を担当したソフトは？

『**おたくの星座**』（**FC**）はシナリオとキャラ、両方に漫画家が関わっている。まず、キャラデザインに**江口寿史**氏（ストップ！ひばりくん）。そしてシナリオは**本宮ひろし**氏（サラリーマン銀次郎）と豪華。だが、戦闘のバランスが厳しく江口氏の描くカワイイ女の子に会うのがタイヘン。ちなみに、本作はPC-SCDに移植されている。女の子が大写しで登場するので、興味をもった方はそちらを購入した方がいいかもしれない（戦闘のバランスもあまりキツくないし）。



「おたくの星座」。これはPC-SCD版もの。彼女はオーロラ5人娘（笑）の一人。

最後は、今ではゲームメーカー、ジャレコの看板ソフトとなった脱衣麻雀ゲーム『**アイドル雀士スーチーパイ**』シリーズ。キャラデザイン担当は**園田健一**氏（ガンスミスキャッツ）。実はこのシリーズ、SFC版が最初に発売されてアーケードに移植されたというちょっと変わり種のソフトでもある。で、この頃は「アイドル」ではなくて、「美少女」だったりするのが今となっては面白い。



残念ながら、彼女たちは負けても脱ぎはしない。だが、会話のノリのよさはシリーズを通じて受け継がれている。

CHOOOOOO TAISAKU!

人気にあやかってソフトも大人気!?

この方々もゲームになりました

芸能界、スポーツ、そしてゲームの様々な業界の有名人たち。そんな方々が出演した「有名人ソフト」は、はたして、彼らの人気どおりの実力を発揮したのか？

旬のソフトを味わおう！

「あの有名人がゲームに登場！」と聞けば、その魅力的なキャラクター性に引き寄せられて思わず購入したくなるもの。この手のゲームは、アニメのキャラクターを使用した、いわゆる「キャラゲー」的なファンアイテムといった性格が強いと言えるだろう。

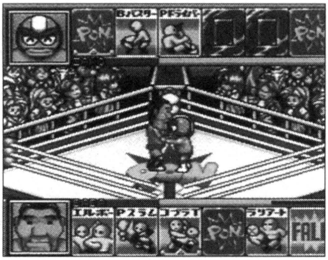
だが、同時に、「ゲームに興味がない一般層も巻き込んで売り上げ倍増！」というメーカーの遠大な陰謀も感じてしまう。

しかし、よくよく考えて見ると、そんな陰謀を企てる余裕はメーカーにはないかもしれない。

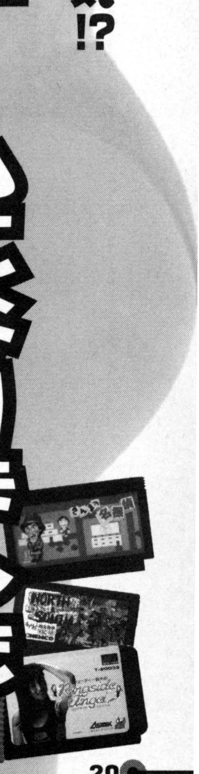
やはり有名人の人気は生モノ、旬のモノ。メーカーにとっては人気の高いウチに制作し、発売しなければならないリスクを背負うワケだから。

それでも未だに、こうした有名人ゲームが作り続けられるのは、本人の個性を生かすことで、新たなゲームの面白さが引き出せる可能性があるからだろう（これはウガチ過ぎか?）。

というわけで、中には、もう賞味期限が過ぎたタイトルもあるが、ここに紹介したソフトをぜひご堪能あれ（損するかもしれないケド）。



「全日本プロレス～ファイトでポン！」。プロレスラーが実名で登場！ でもカードゲームなのはナゼ？





こんな有名人ゲームはちょっとカナシイ

「人気がピークのうちに」とあせって
発売したのか、バグが多発する

ソフトの制作中に、起用した有名人が
スキャンダルをおこした

今年はケガなどで出場していない選手が
やけに強いスポーツゲーム
（もしくは故障した選手が監修したゲーム）

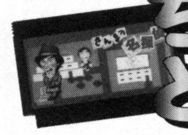
人気スポーツ選手監修のゲームだが、
本人はなぜかアドバイス役でゲーム中には登場しない
（しかも、そのアドバイスが的はずれ）

ゲームユーザーには知名度の
低い人を起用してしまった（特に外人さん）

芸能人編

テレビの中の人たちと一緒に遊ぼう！

有名人ソフトの中でも多数発売されている芸能人モノ。それにしても、お笑い系の人が起用されることが多いのはナゼ？

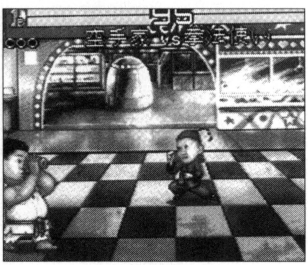


「最強」をめざしたお笑い芸人は？

「有名人起用ゲーム」の世界。まずはブラウン管でお馴染みの、芸能人の方々に登場していただこう。

で、意外に多く起用されている芸能人が、いわゆる「お笑い」系の人たち。例えば『たけしの挑戦状』のビートたけしとか『さんまの名探偵』の明石家さんまなどなど（そういえば、吉本興行の芸人ソフトは色々ありますね）。そういったお笑い芸能人ソフトの中から**『松村邦洋伝～最強の歴史を塗り変えろ！』**（SFC）を紹介しよう。

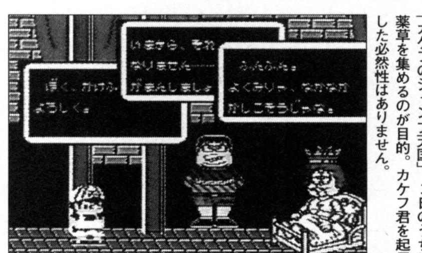
ゲームの主人公は、タイトルからも分かるように**松村邦洋**。本作は、彼のラジオ番組の企画から生まれたゲームで、敵キャラは聴取者から公募し、顔だけに取り込み画像を使用している（顔と体がアンバランスなのでチョット不気味）。ゲームの基本的なシステムは格闘アクションで、コマンド入力で様々な「笑える」必殺技が飛び出す。また、松村も持ちネタのギャグをカマしてくれたりと、お笑い芸人らしい内容だ。ただし、操作性、バランスが目茶苦茶。楽しく遊べるモンじゃないので、購入の際はご覚悟を。



「松村邦洋伝～最強の伝説を塗り変えろ！」。確かに本人は、色々な意味で売れっ子タレントになったが、ゲームの方は…。

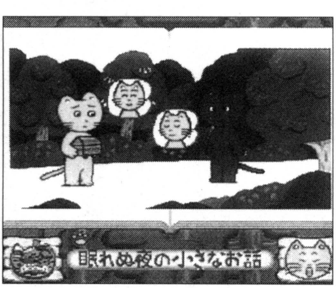
あまり見かけない「子供タレントソフト」

ファミコン隆盛の88年頃に人気を得ていた**カケフ君**を起用した**『カケフ君のジャンプ天国』**（FC）が発売されたのをご存知だろうか？　マリオタイプのアクションで、本人とは阪神の野球帽しか似てなかったりするゲームだ。「子供に親しみやすい同年代の芸能人＝子供タレントを主人公にしたゲームはどうか」と、メーカーが考えたかどうかは定かではないが、難易度も子供向けにして欲しかったなあ（というよりは、操作のクセが強くて慣れるのにタイヘンなのだが）。



「カケフのジャンプ天国」。3日のうちに薬草を集めるのが目的。カケフ君を起用した必然性はありません。

また、ミュージシャンの方が出演（？）したゲームも多く発売されている。**『眠れぬ夜の小さなお話』**（PC-SCD）は、サザンオールスターズの**原由子**が、キャラクターデザインとシナリオ、ナレーションを担当。内容は絵本のようなアドベンチャーゲームで、彼女のナレーションが実に心地良く、眠気を誘ってくれるのだ。寝る前にプレイすると、ぐっすり安眠できるハズ。最近、寝不足で悩んでいる方に強くオススメしたいソフトだ。



「眠れぬ夜の小さなお話」。ホントーに眠気を誘ってくれる、気持ちのイイゲームだ。音楽も原由子が担当。

スポーツ有名人編

スタープレイヤーを操る快感はあるのか？

スポーツ選手の名を冠したソフトの楽しさは、本人とプレイヤーが同化できること。ここでは、それとは違ったタイプのソフトを紹介しよう。



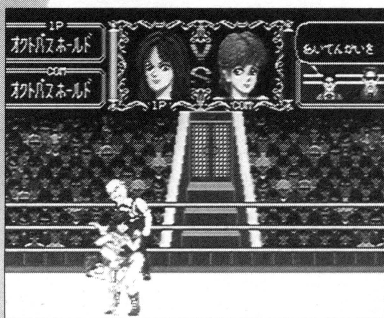
スポーツゲームじゃなくてRPGだ!?

「スポーツ有名人ゲーム」と言えば、スター選手をプレイヤーの手で操作できるのが醍醐味。ここでは、その中でも変わり種のゲームを紹介しよう。

『**ラリー・ニクソン・スーパー・バスフィッシング**』（SFC）は、バス釣り業界では有名（多分）な**ラリー・ニクソン**氏がゲーム中に登場し、バス釣りのコツをアドバイスしてくれるゲームだ。が、一般のゲームユーザーには、本人がどれだけスゴイ人なのか分からないのが、このゲームのツライところ。

『**キューティー鈴木のリングサイド・エンジェル**』（MD）は、当時、アイドルレスラー（笑）だった**キューティー鈴木**をメインにしたゲームだ。しかし本人が強くなかったので、ゲームと現実のギャップが厳しいソフトともいえる。

「有名スポーツ選手を起用＝スポーツゲーム」という常識を、くつがえしてしまった異色ゲームもある。『**プロ野球？殺人事件！**』（FC）は、なんとRPGになっている。殺人犯の嫌疑をかけられた「いがわすぐる」が真犯人を捜す、という内容だ。



「キューティー鈴木のリングサイドエンジェル」。このゲームのマンガチックなスペシャル技は必見だ！

有名歴史モノ編

この史実をゲームにしても大丈夫ですか？

「三国志」の史実はよく分からなくても、登場人物の英傑豪胆ぶりをゲームで知った人も多いハズ。ここでは、有名歴史ゲームの中でも異色作を紹介！



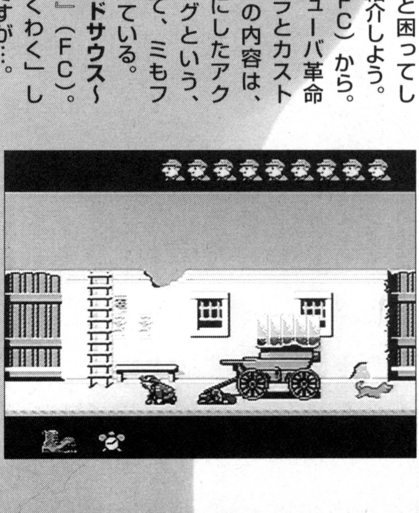
戦争に「わくわく」するゲーム!?

著名な歴史上の人物と同化して、「歴史のIF（もしも）」を体験する…。そんな「有名歴史モノ」も、有名人ゲームのカテゴリーに入れてみた。だが、タイトルによっては危険な匂いが…。そんな、ちょっと困ってしまうようなソフトを紹介しよう。

まずは『**ゲバラ**』（FC）から。タイトルどおり、キューバ革命の闘士、チェ・ゲバラとカストロが主人公だ。本編の内容は、本国キューバを舞台にしたアクションシューティングという、史実にマッチし過ぎて、ミもフタもないゲームになっている。

お次は『**ノースアンドサウス〜わくわく南北戦争〜**』（FC）。あの〜、戦争に「わくわく」しちゃイカンと思うんですが…。

本作は、一見するとボードゲーム風のシミュレーション。だが、敵の陣地に攻め入ると、横スクロールのアクションゲームになる。そして、せまりくる犬とかをなぎ倒しながら旗を取ると敵陣を占領したことになるのだ。…う〜ん、結構サブタイトルはゲームにぴったりあってるかも？



「ノースアンドサウス〜わくわく南北戦争」。胸踊るアクションが満載のシミュレーションゲームだ（ナンダそりゃ？）。

ゲーム業界有名人編

「名人」たちよ永遠なれ…

ファミコン隆盛時代に活躍した「名人」たち。20代のゲームユーザーなら誰もが覚えているハズ。そんな彼らがゲームソフトにもなっていたのだ！

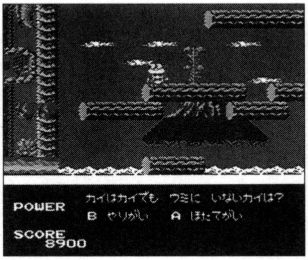


君は「橋本名人」を覚えているか？

ゲームファンに、もっとも強烈にアピールできる有名人といえば、ファミコン隆盛の時代に燦然と輝いていた「名人」たちだろう。中でも、ハドソンの高橋名人はマンガのキャラクターにまでなった。そして当時、高橋名人と双璧をなしていたのが、バンダイの**橋本名人**。

その橋本名人が手がけたゲームが**『ポケットザウルス～十王剣の謎』**（FC）。このゲームは、横スクロールのアクションゲームにアドベンチャー風の味付けもあって、バラエティに富んだ内容だ。しかし、ゲーム中にクイズが唐突に挿入されるので、テンポが悪くてしょうがないゲームでもある。そこまで、色々な要素を入れなくても…。

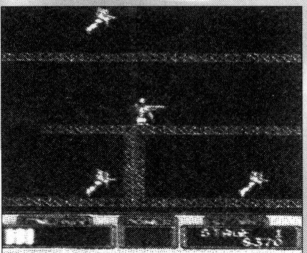
そういえば、一時期「コブラチーム」という制作会社を率いて、**『ジョジョの奇妙な冒険』**（SFC）といったキャラゲーも手がけていたけど、最近名前を見かけないなあ。



「ポケットザウルス～十王剣の謎」。クイズはステージ中のどこで始まるかわからない。シビアな場面で始まると、結構イライラします。

また、有名ゲームクリエーターの名前を冠したゲームも、手にとってみたくなるもの。

中でもSTGの名作**『ゼビウス』**を制作した**遠藤雅伸氏**がキャラクターゲームを手がける、ということで話題になったのが**『機動戦士Zガンダム～ホットスクランブル』**（FC）だ。なかなかいいキャラゲーが少なかった当時、ワクワクしてこのゲームをプレイした記憶がある。だが、正直、つらいゲームになっていてガッカリした覚えも…。



「機動戦士Zガンダム～ホットスクランブル」。3Dシューティングもあったりします。しかし、あの「ゼビウス」の遠藤さんが制作したゲームとは…。

今のうちにプレイしておきたい有名人ソフト

●ジーコサッカー（SFC）
選手を直接操作できない変わったサッカーゲーム。プレイヤーは選手にパスなどの指示を与えるだけ。

●若貴大相撲～夢の兄弟対決～（SFC）
本人たちの人気が今よりもあった時に発売された。だが、内容はカードバトル形式になっている。誰にでも楽しめるようにっていう配慮は分かるケド…。

●全日本プロレスファイトだポン！（SFC）
意味不明なタイトルだが、ゲームの内容も同様。なぜかスゴロクみたいなゲームになっていたりする。

●松本亨の株式必勝学（FC）
株の世界では有名な人らしい（ごめんなさい、不勉強で）松本亨氏が関わった株式売買ゲーム。続編も作られた。

●UFO仮面ヤキソバン（SFC）
元々はプレゼント用に制作されたゲーム。CMの人気におされて商品化された。でも、あまり売れた記憶が…。

●聖飢魔Ⅱ（FC）
2001年になったら解散するんだろうか、と誰もが気を揉んでいるハズ。ゲームは神ゼウスを倒すことが目的（笑）のアクションゲーム。

超大作のあるべき姿がここに！
真の「チョー大作」とは？
～超大作王国スクウェア、栄光の歴史



様々な「チョー大作」を紹介してきた本特集。やはり最後は、「超大作」ゲームメーカーの真打ち「スクウェア」の歴史を振り返り、特集を締めくくってみたい。

超大作を作り続ける姿勢に感服

「脱線！　チョー大作主義」特集、いかがだっただろうか？　さて、ここでは前ページまで取り上げてきた「チョー大作」ではなく、ホンモノの「超大作」とはどういうものか、考えてみたい。

そこで、常にユーザーに話題作、超大作を提供し続けている「スクウェア」の歴史を取り上げてみたいと思う。そこにきっと、真の「超大作」の姿が見えてくるだろう。

なにせ、近年発売されたソフトは話題性の高いものばかりだ。その好例は、やはり「ファイナルファンタジーⅦ」だろう。総制作費が約30億円、売り上げ本数300万本以上。おまけにエンドクレジットのスタッフロールも、これまでのゲームソフトでは見られない桁違いの人数が関わっているのだ。

また、プレイステーション最大のヒットゲームとして賞をうけたり、コンビニで販売といった話題性も高かった「ファイナルファンタジーⅦ」。まさに、今世紀最大の超大作といえるだろう。というわけで、スクウェアの歴史を四つにわけて振り返ってみたい。



テレビゲーム史上、販売本数、制作費ともにナンバーワン（97年現在）の「ファイナルファンタジーⅦ」より。

ここがホンモノ！
スクウェア超大作のワケ

- 切れ目のない最新作の情報
- 新作は常に「読者の期待するゲームベスト10」にランクイン
- そして、発売時は「売り上げベスト10」に必ずランクイン
- 華やかなテレビコマーシャル
- ツボを押さえた制作陣の人選
- 体験版による積極的な情報サービス



脱線！チョー大作主義

石器時代

パソコンソフトメーカーからスタートしたスクウェア

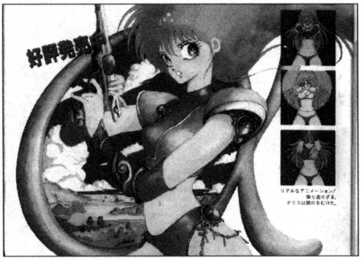
設立当初から映画的なゲームを発売

黎明期のスクウェアは、パソコンソフトの制作会社としてスタートした。その当時は、他のパソコンゲームメーカーと違った雰囲気を醸し出していたところが特徴的だった。

特に、ソフトのパッケージが他のメーカーと比べて特徴的で、スタイリッシュだった。多くのメーカーが長方形の画一的なデザインだったのに対して、正方形で一回り大きく、白っぽいシンプルなデザインで格好よかった（当時から現在のイメージカラーの白を基調にしていた）。そうした、ほかでは見られないよさが、「このゲーム、面白いかも？」という期待感をもたせてくれたのだ。また、その印象を裏切らない話題性をもったゲームが多数発売された。

特に、『アルファ』が個人的には好きである。本作は、SFアドベンチャーゲームで、当時の広告には「瞬間画面表示0・09秒のフル・アニメーション・アドベンチャーゲーム」という風に宣伝されていた（さすがに、今この広告をみるとちょっと恥ずかしいなあ…）。





「アルファ」の広告用イラストは、なんと小説「宇宙皇子」のイラストでお馴染みの「いのまたむつみ」氏だった。

青銅器時代

ファミコンではディスクソフトを多数発売

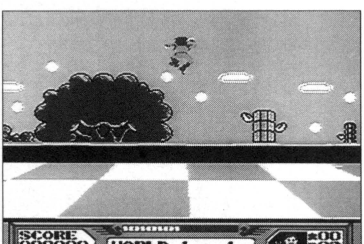
「DOG」を君は覚えているか？

スクウェアが初めて家庭用ゲーム機に参入したのは、85年の12月のこと。すでにパソコンでヒットしていた「テグザー」（詳しくはパソゲー特集参照）をファミコンに移植したのが記念すべき一作目。そして、二作目の「キングスナイト」は、当時のゲームソフト広告では珍しかったテレビCMを放映したことが話題になる。

また、ファミコンにディスクシステムが登場した時は、「DOG（ディスクオリジナルグループ）」のブランド名を冠して、積極的にディスクソフトを供給した。その時の話題作といえば、やはり「とびだせ大作戦」だろう。視差によって疑似的に「飛び出して」見えることを利用した、日本初の3Dゲームだ（ただ、赤と青の原色を使用していいるので、目にやさしくないケド）。

そして87年には、スクウェア、というよりはゲーム業界全体にとっての超大作、「ファイナルファンタジー」シリーズの一作目が発売されることになる。





「とびだせ大作戦」のプログラマーは、「ファイナルファンタジー」も手がけたナーシー・ジベリ氏だった。

スクウェア栄光の歴史

85年	テグザー
86年	キングスナイト
	水晶の龍
	ディープダンジョン
87年	とびだせ大作戦
	アップルタウン物語
	ハオ君の不思議な旅
	勇者の紋章
	磁界少年メットマグ
	クレオパトラの魔宝
	ハイウェイスター
	カリーンの剣
	JJ（ジェイジェイ）
	ファイナルファンタジー
88年	ディープダンジョンⅢ
	亜空戦記ライジン
	ムーンボールマジック
	半熟英雄
	ファイナルファンタジーⅡ
89年	スクェアのトムソーヤ
	魔界塔士SA・GA
90年	ファイナルファンタジーⅢ
	Sa・Ga2
91年	聖剣伝説

鉄器時代

スーパーファミコンに移行してからは超大作揃い



評価を決定づけた「ＦＦⅣ」

90年には、ファミコンにおいて「ファイナルファンタジーⅢ」を発売し、シリーズの人気と、業界トップメーカーの地位を確立したスクウェア。この年には、ファミコンの上位機種、スーパーファミコン（ＳＦＣ）が発売され、スクウェアもソフト開発の中心をＳＦＣに移行していくことになる。

その先陣をきって発売されたのが、やはり人気シリーズの「ファイナルファンタジーⅣ」だ。本作は、戦闘システムやイベントの演出スタイルなど、今後のシリーズ作に受け継がれていく要素がほぼ含まれた、記念碑的な作品と言えるだろう。

また、ＳＦＣから発売されたソフトの多くは、シリーズ化、大作化していくことになる。例えば、フリーシナリオがウリの野心作「ロマンシング サ・ガ」や、ちょっと変わったシステムのアクションＲＰＧ「聖剣伝説」シリーズなどなど…。

そんな、飛ぶ鳥を落とす勢いのＳＦＣ時代に発売された「クロノトリガー」は、まさに超大作といっていいだろう。



「ファイナルファンタジーⅥ」より。背景や、戦闘時の魔法のエフェクトなど、美麗なグラフィックが印象的だ。

黄金時代

そして、プレイステーションで高レベルの映像を実現



話題性と映像美のあくなき追求

96年のスクウェアは非常にアクティブだった。まず、「世界のマリオ」を主人公キャラにした「スーパーマリオＲＰＧ」を任天堂と共同開発し、発売する。そして、「ファイナルファンタジーⅥ」を発売した頃から指向してきた、より「映画的」な制作態勢を強化するため、プレイステーション（ＰＳ）にソフト開発のプラットホームを移すことになるのだ。

このスクウェアの動向は、ゲーム業界に驚きを与え、32ビット機の売れ行きに大きな影響をおよぼしたと言われている。

そして、ここ最近のスクウェアの躍進ぶりは、読者の方のほうがよくご存知だろう。現在は、ゲームメーカーの枠を破る活動が盛んだ。コンビニへのゲームソフト供給を主とした販売会社「デジキューブ」設立の中心となったり、出版物や映像をプロデュースしたり、海外で新たなソフト開発の拠点を設立するなどなど…。多方面に渡った活動は、今やゲームを主体としたパブリッシャーといえるだろう。



ＳＦＣから続く、シリーズ最新作「サガ フロンティア」より。フリーシナリオシステムがウリのゲームだ。

92年
- ファイナルファンタジーⅣ
- ファイナルファンタジーⅣ イージータイプ
- Ｓａ・Ｇａ3
- ロマンシング サ・ガ
- ファイナルファンタジーⅤ
- 半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ…!!

93年
- 聖剣伝説2
- ミスティッククエスト
- ロマンシング サ・ガ2
- アルカエスト
- ファイナルファンタジー Ⅰ・Ⅱ

94年
- ファイナルファンタジーⅥ
- ライブ・ア・ライブ

95年
- フロントミッション
- クロノ・トリガー
- 聖剣伝説3
- ロマンシング サ・ガ3

96年
- バハムートラグーン
- ガンハザード
- スーパーマリオRPG
- ルドラの秘宝
- トレジャーハンターG

97年
- プレイステーションへプラットホームを移し、黄金期時代へ突入

FFⅥの影に隠れてしまったのか？

ライブ・ア・ライブ

残念ながら好セールスを記録することはできなかったが、本作はバラエティに富んだ佳作と言えるだろう。



発売日：'94年9月2日
機種：スーパーファミコン
ジャンル：ロールプレイング
メーカー：スクウエア
編集部購入価格：1580円

7本のシナリオに7人の漫画家

実に様々な超大作ソフトを送り出してきたスクウェア。そんな数々のソフトの中からオススメしたいのが、94年9月に発売された『ライブ・ア・ライブ』だ。

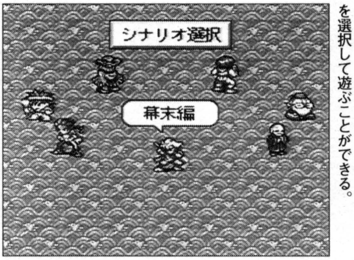
本作は、先発の「FFⅥ」に続け！　といったいきおいで、当時のゲーム誌をにぎわせていた。7本のオムニバス形式の物語や、小学館系の漫画家さん7人が、それぞれ物語のキャラクターをデザインするなど、話題性十分の大作ソフトである。このように、これまでのスクウェアゲームとは違う、野心作とも言えるだろう。

ところがこのゲーム、「FFⅥ」ほどは売れなかった。出荷本数約24万本。「FFⅥ」の10分の1である。まあ「FFⅥ」のようなヒットが約束されたシリーズソフトが発売されたのでは、その存在がかすんでしまっても仕方がないが…。

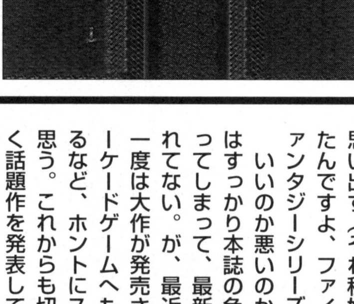
だからといって、このゲーム、決して内容がマズかったわけではない。

それぞれ時代背景が異なった各シナリオは、共通の戦闘システムをとっているが、それぞれに異なった遊び方が用意されていて、バラエティに富んでいる。例えば、西部時代では戦闘よりも罠を効率よく仕掛け、「敵を罠にハメる」面白さが際立っている。また、7本のシナリオの中でも特に出色なのが「幕末編」。プレイヤーは忍者となり、からくり屋敷に囚われた坂本竜馬を救うべく屋敷に潜入するストーリーだ。そして、この「幕末編」の心くすぐる要素は、何といっても「百人斬り」である。忍者というキャラクターを生かした（？）燃えるシチュエーションのシナリオなのだ。

しかし、最後に「FF」的な世界観の舞台に移ってしまうため、このゲームの個性が薄くなってしまったのは残念なところだ。確かに話題性に見合った売れ方はしなかった。スクウェアのゲームの中ではコケてしまった部類に入るゲームと言えるだろう。だが、ある意味「FF」シリーズの壁を超えようとしたゲームとして評価したい。この意欲的な小品をぜひプレイしてみてほしい。



原始時代から近未来まで、様々な時代に分かれたシナリオ。好きなシナリオを選択して遊ぶことができる。



「幕末編」より。このように、何人斬ったかわかるようになっている。任務の途中で屋敷を抜け出すことも可能だ。

期待に満ちた、あの日々…

というわけで、駆け足でスクウェアの歴史を追いかけてみた。あらためて振り返ってみると、今さらながら「話題にことかかないメーカーだなあ」と思う。そして、それらの話題に注目し続けた、当時の自分も振り返ってしまった。

個人的なことだが、「ファイナルファンタジーⅣ」のために、SFCを惜しみなく定価で購入したことを思い出す（それ程好きだったんですよ、ファイナルファンタジーシリーズが）。

いいのか悪いのか、最近はすっかり本誌の色に染まってしまって、最新作に触れてない。が、最近は月に一度は大作が発売され、アーケードゲームへも進出するなど、ホントにスゴイと思う。これからも切れ目なく話題作を発表して、ユーザーをワクワクさせてほしいものである。

本誌読者に聞く！

あなたが『コケた』と思うソフトを教えて下さい

前号のアンケートで『あなたが「コケた」と思うソフトを教えて下さい』とお願いしたところ、思わずうなずいてしまう「チョー大作」のタイトルがあげられてきた。このコーナーでは、期待に裏切られてしまったソフトや買った自分がコケてしまったソフト等、読者からの声を一挙掲載！

「パックスパワーグローブ」。え？ ソフトじゃない？
（埼玉県／Hayase）

「G・O・D」だと思う。あのゲームの記事は発売前にしか見ていない。
（大阪府／のまど）

コケても**それなりに楽しんでしまうタチ**なので…特にないかも。
（神奈川県／沼田幸江）

「実践株式倍バイゲーム」。500円のPCEゲームを10本以上まとめ買いをした時に**まぎれていた。**なぜこんなものまで？
（兵庫県／西郷隆昌）

FCの**「ガンヘッド」**。ガンヘッドと聞いたから、おおっと思って買ってみりゃわけのわからんSLG。たくさんトラップがあるけど、使うのは遠距離ミサイルだけ。戦闘も自機と**明後日の方向に**弾撃ってわけわからん。
（愛知県／ヤギ）

「ライトファンタジー」。戦闘に１回しか勝ったことがナイ！敵が何故か強すぎる。攻略本まで買ったのに…。**しかも2が去年に発売されている。**
（茨城県／鳩幸子）

MD**「太平記」**。狙いも作りもいい。ところがゲームの進行がACTゲーム的要素があって先に進めなかった。
（北海道／白谷和明）

「あやかしの城（GB）」敵強すぎ洋ゲーなみ。「スパルタンX（GB）」5分でクリア。**金返せ。**
（大阪府／月は友達）

父に**「FFⅣがほしい」**とねだったら、買ってこられたのが**EASYタイプ**で…（涙）。しかもなぜか**「ちびまる子ちゃん」**と**「ドラッケン」**が一緒に…。うれしかったけど、でも…。（福岡県／ゆすはら吾苗）

脱線！チョー大作主義

まちがいなく**「星をみるひと」（イライラしてくる）**
（愛知県／古代（中途）半端ゲーマー）

「ダンクエスト」、「ポパイ」、「すごろクエスト＋＋」、「太陽の天使マーロー」、「ダブルドラゴン」**すべて○クノスジャパン**（おい！）
（千葉県／渋谷霞）

当時**「スターラスター」**や**「ボンジャック」**を買って「コケた！」と思っていたが、今思うと**「何て素晴らしい選択眼！」**と思える。
（神奈川県／アサダヲサム）

「カオスシード」。コケたよりはハマッたか？
（長野県／高峰秋良）

「マッハライダー」。昔、友人宅でやって面白かった記憶があって最近購入したのだが、今やるとちょっと…。
（静岡県　／ＭｉＫｉ Ｏｎ！）

「グラナダ」。**買った自分がコケたと思う。**
（東京都／田村一裕）

「ウルティマ」（ＦＣ）**攻略本ありでも**クリア不可能でした。
（岐阜県／ＹＵＴＡ）

中古で買ったのがよくなかったのでしょうが、光栄の「スーパー伊忍道」でござる。なにしろ**バッテリーバックアップの電池が切れている**のでまったくプレイできないのです（デモしか見れないの）。
（神奈川県／吉田興信所）

「ハイグレネーダー」。ＳＬＧでありながら1～2時間で終了してしまった。**日本○レネットにはよく欺かれる。**
（大阪府／大幸義典）

ＦＣのゲイモス！　小学生の時**お金をためてやっと買った**ソフトだけに…。
（福岡県／野口賢一）

それはここに書くのもはばかられる「ライブインパワーボウル」。**プロデュースは何とコムロ。**誰かこれをクリアした人はいるのでしょうか。
（兵庫県／ハイウェイ☆スター）

サターン版「セーラームーン」。**あらゆる意味でコケた**ソフトです。３ＤＯ版は大満足だった。
（山形県／ビクトラー合金）

３ＤＯの「痛快ゲームショー、ツイステッド」です。**笑いすぎで**みんなで「コケた」。ソフトはコケてませんね（笑）。
（新潟県／緒方武士）

「ガデュリン」、「シェラザード」。とゆーか○**ルチャーブレーン**のソフトのほとんど。
（兵庫県／正木祐二）

自分で買ったソフトは**愛と気合で**クリアしようと思うが、メガＣＤの**「ウッドストック」はいかん。**
（秋田県／藤元佐武）

「コケた」って何？
（山口県／ほえほえ）

やっぱり大作がら…

著名人を起用したゲームや、数々の話題を盛り込みながらも「コケて」しまった「チョー大作」ゲームを取り上げた本特集。そういったゲームたちの、これからの行方は？

可愛さあまって憎さ百倍?!

…聞こえてくるんですよ、「一生懸命作ったのに、適当なコト言うな！」という制作者の声が。確かにわかります、その気持ち。例えば、手塩にかけて育てた自分の子供を「頭わるそう」とか、見た目の印象で判断されりゃ誰だって腹が立ちます。

でも、その一方で「俺のなけなしのこづかいを返せ！」というユーザーの声も聞こえてくるんですよ。

やっぱりゲームを購入する前には、広告のウリ文句や関わった人の名前といった「見た目」でいろいろ期待してしまうもの。だけど、ゲームはプレイしてみなければ善し悪しはわからないわけで。そして、中には「コケて」しまったゲームが…。で、期待をはぐらかされたときに、思わず本特集のような愛憎入り混じったワルグチを言いたくなってしまうわけで…。

脱線したってイイじゃん！ それでもチョースキだか



チョー大作の火を消さないで！

だからといって、この特集で取り上げたような「チョー大作」がなくなってしまえばイイんだ！　とは全然思わない。例えば、スクウェアに「これからは年に一本、ファイナルファンタジーシリーズしか発売しません」とか言われてしまったらどうだろう？　まあ、それはそれでイイかもしれないけど、やっぱり味気ないもの。「ロマサガ」とか、他のスクウェアゲームの情報が切れ目なくゲーム誌に載るから「次はファイナルファンタジーかな？」とワクワクできるものだと思う。また、「世界初！　××システム搭載」といったムチャしている広告を見ながらゲーム内容を想像する楽しさがなくなってしまったら？　そんなワクワク感がゲーム誌からなくなってしまうのは寂し過ぎやしないだろうか？　だから思うのだ、これからもプレイする前からワクワクさせてくれる話題作を作り続けてほしい、と（期待を裏切らなければ、なおイイけどね）。

WELCOME TO MEGADRIVE WORLD



ファミコン全盛時代に颯爽と登場した16ビットの新星、メガドライブ。32ビット時代の現在においても輝きを放ち続けるこのハードの魅力を徹底紹介する。

漆黒の筐体に秘められた魅力

メガドラ概論

事実上の国民機「ファミコン」がハードの成熟期を通過し、息切れを起こしかけていた頃。88年10月にメガドライブは発売された。そのキャッチコピーは「VISUAL SHOCK! SPEED SHOCK! SOUND SHOCK!」。誰の目にも明らかな美しい画像と豪華な音源が奏でる重厚なサウンドは人々を魅了し、センセーショナルな登場……となるはずだった。

しかし、同じころに任天堂がスーパーファミコンの発売をアナウンスしたためか、一般層にPCエンジンなども含んだ新ハードの買い控えを誘い、正直、初期のセールスは苦戦した印象がある（マニアはこぞって買い求めたため、発売日直後こそ多少の品薄感はあったが…）。

また、ハード発売当初に用意されたソフト群がマズかった、という点も大きいだろう。宣伝文句どおりの美しいグラフィックやサウンドは衝撃的だったが、内容的には並かそれ以下という物が多く、ソフトの発売ペースも遅々としたもので大ブレイクするチャンスを逃がしているとしか思えない状況であった。

そして、そのまま波に乗りそこね、世間からはマイナーのレッテルを貼られることになる。だが、皮肉にも世間の評価が固まっていくのと反比例するかのように、ソフトラインナップは充実の兆しを見せ始める。中でもアクションゲーム史に残る名作「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」が白眉といえる作品で、セガの看板キャラクターにまで成長した。

アクションやシューティングといった、プレイヤーにある程度技術的なものを要求するジャンルのソフトが特に充実していたことや、指向性が高く味わい深いながらも、取っ付きにくい異色作が目立っていたことなどから、「メガドライブはマニアックである」と評する声も多く聞かれた。確かに、それがメガドライブのカラーであることに間違いはない。だがそれは、個性的な作品の宝庫ともいえるだろうし、決してビギナーにお薦めできないマシンというわけではない。

そこで、本特集では機種の紹介と、これからメガドライブを購入しようと思っている初心者に贈る「入門編」。すでにこの世界にドップリと浸かっているプレイヤーには「中級編」、「上級編」とに分けて、メガドライブの魅力に迫ってみたい。ノスタルジックな気分からではない。まだまだ十分に遊べるマシンだからこそ…。メガドライブへようこそ。

メガドライブ

漆黒の筐体に刻まれた黄金の16―BITの文字どおり、メインCPUには68000を採用。おまけにZ80まで搭載したツインCPU構成でマニアも納得。FM音源がかき鳴らす厚みのあるサウンドも、ファミコンのPSGの音しか知らないプレイヤーを驚かせた。

人気ソフト「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」を同梱したものを始めいくつかのバージョンが存在するが、本格的なモデルチェンジは、筐体のデザインがコンパクトになった「メガドライブ2」（基本性能は同じなので、入門者はどちらを購入しても構わない）。

また、本体とコントローラが一体となった「メガジェット」や、液晶画面を備えたポータブル機「NOMAD（遊牧民の意）」（日本未発売）といったマシンもある。



黄金の16-BITの文字が光る「メガドライブ」。ヘッドフォン端子もついていた。

メガCD

「メガCD」はメガドライブをCDロムマシンへと変身させる拡張ユニット。単なるCDロムドライブにとどまらず、それ自体にCPUや音源を搭載しており、回転・拡大縮小機能などもサポートしていた。

ソフト同梱版の発売や「メガCD2」というモデルチェンジが出されたのは、メガドライブ本体と同様（入門者はどちらでもOK）。

ビクターから発売されたメガドラ+メガCD一体型マシン「ワンダーメガ」というのもあるが、32Xを接続する場合に改造（有料）が必要になるので注意。

また、パイオニアから発売された「メガLD」といった代物（機能は名前から推して知るべし）もあるが、コレは完全にマニア向けのアイテム。持っている人は自慢していい。



「メガ-CD2」。初期に発売されたものは、その大きさに「お弁当箱」と呼ぶユーザーもいたとか…。

スーパー32X

メガドライブを32ビット機へとグレードアップしてくれるのがこの「スーパー32X」。サターンにも採用されているCPU、日立SH2の廉価版を搭載し演算能力が大幅にアップ。新たに施された機能強化をそのCPUパワーで凌ぐという設計思想であった。詳しくは本誌第3号の特集をご覧頂きたい。

実に20本足らずという対応ソフトの少なさがこのハードの不幸な境遇を表しているといえるが、ハードごと購入してもいいほどの良作の宝庫でユーザーの評判はすこぶる高い。

欧米ではメガCD（向こうでの正式名称は「SEGACD」）と組み合わせての「32X CD」という規格も登場したが、あまりパッとしなかったようだ。

メガCDとフルにそろえると電源が3つも必要になるので注意。



本誌3号でも特集した、不遇の32ビットマシン「スーパー32X」。ソフトは中々遊べるものが多い。

購入に二の足を踏んでいるあなたへ…

入門編

「メガドライブに興味はある。しかし今更どこにも情報は転がっていない」とお嘆きの貴方に送るスターティングガイド。

入門にあたって

「マニアック云々～」という世間の風評を体現したかのような漆黒の筐体に、思わず尻込みしてしまうというプレイヤーも多いと聞く。確かに、そうした風評は当たらずとも遠からずな面もあり、初心者が心配を抱いてしまうのも無理はない。

アクションやシューティングの充実がマニアックという理由につながっているようだが、「マニアック＝初心者お断り」ではない。下手なヤツはプレイする資格はナイ、という訳ではないのだ。絵が下手だからといって絵を描いてはいけない理由はない。それと同様に、弾避けが下手だからといってシューティングをプレイしてはいけないという理由もない。要は各自が楽しめるかどうかである。メガドライブにはその条件を満たしたソフトが揃っている。ただし、絵を描くのと同じで、上手くプレイしようとすればある程度の技術を要求されるのも事実。その辺りは「入門編」で紹介するソフトで技術を習得していってほしい。

さて、メガドライブは、いわゆる「トンがった」ゲームが多いことでも有名だが、コレも初心者の方には心配の種だろう。しかしこの点については、柔軟な感受性を保持している「ゲーム入門者（本誌読者には少数かもしれないが…）」には心配無用だ。逆にある程度ゲーム歴があり、ゲーム観が固まってしまっている人にとっては理解に苦しむことがあるかもしれない、とだけ言っておこう。

さて、あえてメガドライブのネガティブなイメージの部分について述べてみたのだが、いかがであろうか。それでもなおメガドライブへの興味は尽きないという方は、以下に紹介するお薦めソフト等のポイントを踏まえてこの世界に入ってみて欲しい。

GET IT!

本体

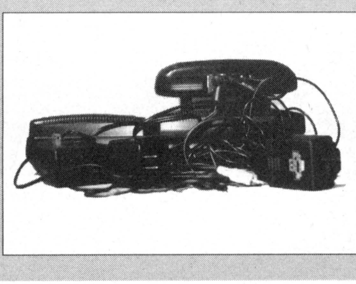
本体はメガドライブとメガドライブ2の2種類があるが、基本性能は変わらないのでどちらを購入してもOK。ただし付属のパッドがコンパクトで6ボタン仕様であることからメガドライブ2の方がイイかもしれない（1は3ボタンパッドで大きい）。入手難易度も2の方が低い。

拡張機器

とりあえず、メガCDや32Xのことは本体を買ってから考えよう。パッドやジョイスティックといった周辺機器は店頭から消えつつあるが、売っていれば破格値が付けられているハズ。好みに応じて購入しておくのもイイだろう。

ソフト

最も厄介なのがソフト選び。最近は、ソフトの入手自体が困難になってきているので、選択の余地もなくなりつつある。だが、不用意に購入に走るのは危険。次ページの記事を参考にして、ソフト選びをしてほしい。



メガドライブなど、3台のマシンをすべて繋いでみた。このように、ACアダプターやビデオケーブルが複雑に絡みってあってしまうのだ。

TRY THIS!

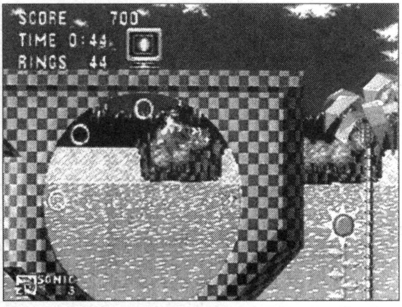
ソニック・ザ・ヘッジホッグ

発売日：91年7月26日
メーカー：セガ
ジャンル：アクション

メガドライブのことは知らなくても、ソニックというキャラクターは知っているという人は多い。今やセガの看板キャラクターにまで成長した彼だが、そのデビューは91年の夏、メガドライブにおいてであった。

パッと見た目にはオーソドックスな横スクロールのアクションゲームであるため、発売当初はそれほど大きく話題になることはなかった。しかし、非常に丁寧な作りと一本筋の通ったゲーム性、「圧倒的なスピード感」がプレイヤーに評価されて大評判になったのだ。主人公のソニックはアメリカのカートゥーンアニメのキャラクターを彷彿とさせるルックスで、そうしたアニメさながらの丸まったり飛び跳ねたりといったダイナミックなアクションや豊かな表情が当時としては素晴らしく良くできていた。その割に操作系は十字キーとジャンプボタン一つだけという実にシンプルなもので、誰にでも楽しめるようになっていた点も評価できる。何よりも「ソニック（音速）」の名に恥じぬハイスピードアクションがこのゲームの真骨頂だ。ソニックのスピードを活かすためのマップデザインや、思う存分に走り回ることを許容してくれるゲームシステム（リングを一つでも持っていれば死なない）が相まって、かつてない爽快感を体験させてくれたのだ。

続編として「ソニック2」「ソニック3」、メガCD版の「ソニックCD」、外伝的なものとして「ソニック&ナックルズ」、「カオティクス」や、ピンボールゲームになった「ソニック・スピンボール」がある。



細かいことは気にせずに、フィールドを思いきり駆け抜けるのが最高に気持ちいい。

その他の入門者向けソフト

最後に、入手難度も考慮したうえでのお薦めソフトを紹介しておこう。

まずは世界の人気者ミッキーマウスが活躍する**「アイラブミッキーマウス ふしぎのお城大冒険」**。丁寧な作りと押さえ目の難易度で女性にもお薦め。

硬派なシューターを自認する諸氏には**「サンダーフォース」**シリーズを。

イルカ好きの君は、迷わず**「エコー・ザ・ドルフィン」**をゲット。イルカのエコーを泳がせているだけでも気持ちのいいアクションゲームだ。

ベルトフロアの殴りモノ愛好者には**「ベアナックル」**シリーズや**「ゴールデンアックス」**シリーズを。

三度の飯よりシミュレーションが好き、という貴方には**「アドバンスド大戦略」**を。その気になれば一生遊べる。現代戦派には**「スーパー大戦略」**がお薦め。ファンタジー系なら**「ラングリッサー」**シリーズや**「バハムート戦記」**などがある。リアルタイム系なら、密かに音声が凄い**「メガロマニア」**や**「ヘルツォークツヴァイ」**が激燃え。

対戦物では、アメフトとサッカーと異種格闘技戦をごちゃまぜにしたかのような傑作**「レッスルボール」**がある。多人数プレイなら**「パーティークイズMEGAQ」**が盛り上がること請け合い。

まだまだ紹介したいタイトルがあるが、誌面の都合上、比較的入手しやすいものを中心に誰もが楽しめると思われるタイトルを選んでみた。購入にあたっては店頭のほかに、ゲーム雑誌に広告を出している通販会社も選択肢に入れると入手難度が下がるかもしれない。プレミアム価格がついている場合は、購入を見送った方がいいかも。

よりメガドライブの世界を楽しむために…

中級編

既にメガドライブで楽しんでいるプレイヤーにお送りするお薦めガイド。本体を押入れにしまい込んでいる人もこれを機会にまた遊んでみては？

メーカー買いのススメ

メガドライブを購入する理由は人それぞれだと思う。「シューティングゲームが充実してるから」、「ソニックをプレイしたいから」、「セガ人だから」などなど…。

ソフト選びの基準もまた人それぞれだと思うが、ここでは「メーカー買い」をお薦めしてみたい。メーカー買いとは、文字通りメーカーでソフトを選ぶことである。メガドライブは、現在のマシンほど開発環境が純然と整備されていなかったのか、実力のあるメーカーとそうでないメーカーの格差が他機種に比べて大きい印象がある。したがって、メーカー買いはソフト選びの有効な選択肢といえるだろう。中級者ばかりでなく、これからメガドライブの購入を考えている入門者にも参考にしてもらいたい。

まずは**「ゲームアーツ」**から。パソコンゲーム界でその技術力には定評のあった同社だが、メガドライブにおいてもその実力を大いに発揮している。中でもメガCDの**「シルフィード」**が出色の出来。新世代機のゲームと肩を並べる完成度だ。メガドライブの凄さを感じたければ、常にハードの限界に挑戦する同社のソフトをお薦めする。

続いて**「トレジャー」**。何をどうすればゲームが面白くなるのかを常に考えている、という魂をプレイヤーに感じさせてくれる深い作り込みに定評のあるメーカーだ。技術力も申し分ない。ソフトの発売元はセガだったのでタイトルをリストアップすると**「ガンスターヒーローズ」**、**「マクドナルド　トレジャーランドアドベンチャー」**、**「ダイナマイトヘッディー」**、**「幽遊白書　魔強統一戦」**、**「エイリアンソルジャー」**、**「ライトクルセイダー」**の6本。アクションゲーム好きは要チ

高画質化のススメ

通常、メガドライブとテレビの接続には同梱されているビデオケーブルを使用するが、出力回路が悪いせいか、画面の色の滲みがひどく、ピリッとした映像を得ることができない。

そこでお薦めしたいのが、電波新聞社から発売されているアナログRGB／Sユニット、「XMD－3」だ。

これはメガドライブとテレビの間に接続するユニットで、手軽にS端子接続や手持ちのパソコンモニターへのRGB接続を可能にしてくれるのだ。せっかくの緻密なメガドライブのグラフィックなんだから、是非とも高画質で堪能しよう。

なお、「XMD－3」は初代メガドライブ（2ではない方）には対応していない。しかし、32Xへの接続は問題なく可能なので、32Xユーザーは本体の種類は気にしなくても大丈夫だ。



メガドライブには描き込まれたグラフィックのソフトが多いので効果はてきめんだ。

TRY THIS!

エイリアンソルジャー

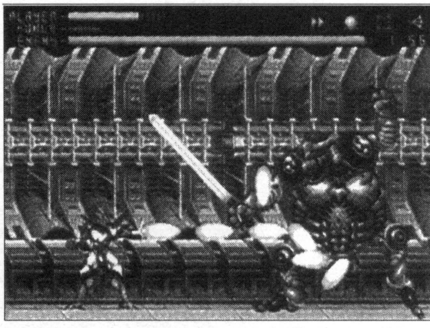
発売日：95年2月24日
メーカー：セガ
ジャンル：アクション

ボス戦につぐボス戦、あまりにもスピーディーな展開とリズム感が、プレイヤーを包み込んで放さない。タイトル画面に表示される「FOR MEGADRIVERS CUSTOM（メガドライバーにお誂え向き）」の文字がゲーマーのプライドをくすぐりまくる。「エイリアンソルジャー」は、メガドライブ晩期に発売された傑作アクションシューティングゲームだ。

ゲームはボス戦の連続で進む。合間にはザコ戦もあるが、非常に短いもので、体力回復アイテムのために存在しているようなもの。張り詰めた緊張感は最後まで途切れることはない。キチンと使い分けを要求される4種類の武器やパターン作りの楽しさなど、攻略性も抜群に高い。ゲームオーバー時に表示される、ボス戦にかかった時間などの詳細なデータも画期的で、オールクリアを果たした後の楽しみも計りしれない。

そして、このゲームの真骨頂といえるのが、多関節を駆使した巨大なボスキャラクターたちだ。緻密なグラフィックとダイナミックな動きを両立したその姿は、けれん味タップリで、マニアもそうでない者も度肝を抜かれた。

残念なのは発売時期の都合からか、セブンフォースが5形態にしか変形しないなど一部未完成のまま発売されてしまったことだ。だが、それを差し引いてもこのソフトが傑作であることは間違いない。請け合ってもいい。これほどまでに作り手のこだわりを感じることのできるソフトには、そうそう出会えるものではない。



こんな連中が次から次へとノンストップで襲いかかってくる。

エックだ。

洋ゲー好きにはコチラがお薦め

世界初の業務用ビデオゲーム「ポン」を作ったアタリ。世界初のカセット式家庭用ゲーム機を作ったのもアタリ。ゲーセンでは常に専用筐体でゲームを送り出すアタリ。つまり世界一イカすゲームメーカー、アタリ。そんなアタリのゲームをメガドライブに紹介してくれたのが**「テンゲン」**だ。メガドライブ初のポリゴンゲームとなる**「ハードドライビン」**を始め、実写取り込みと比類なきメッセージの翻訳が話題となった**「ピットファイター」**など、ファンキーな面白さを持ったソフトを数多く発売した。読ませる面白さを持ったマニュアルにも定評があり、「マニュアル買い」（マニュアル目当てでソフトを買うこと）をするマニアもいた。その後、「タイムワーナーインタラクティブ」と社名変更し新世代機でも独自のノリを発揮していたが、残念ながら、最近ゲーム業界から撤退してしまった。

欧米のジェネシスの資産を紹介してくれた**「エレクトロニックアーツ・ビクター（EAV）」**も忘れてはならない。同社はハードを解析し、独自の規格でロムカートリッジを発売していたことでもお馴染みで、しばしばメガドライブとは思えぬほどのグラフィックやサウンドを実現していた。洋ゲーファンならずとも一見の価値アリの作品がたくさんあったが、中でも**「ロードラッシュ」**が内容も面白くてお薦めだ。

以上、本家の**「セガ」**や**「データイースト」**など、まだまだ紹介したいメーカーはたくさんあるのだが、駆け足で紹介してみた。なお、テンゲンとEAVに関しては、アクの強いソフトが多いので、よく下調べをしたうえで購入を検討して欲しい。

さらなる深淵な世界へ誘おう…

上級編

メガドライブ本体、メガCD、スーパー32Xをフル装備して充実したメガドライブ人生を送っているプレイヤーにお贈りする、さらなる楽しみ方のススメ。

メガドライブの暗部？

数多くのゲーム機が発売されている現在、プレイヤーごとにお気に入りのハードも様々だろう。

それにしても、メガドライブを愛好してやまぬ人間を「メガドライバー」と呼ぶことがあるが、他機種のファンのために用意された言葉がない（例えば、コアなPCエンジンユーザーをPCエンジニアなどとは呼ばない）。このことを考えるとなんとも不思議だ、という意見を耳にすることがある。なぜメガドライブだけなのだ、と。

しかし、それはメガドライブの持つ独特のカリスマ性がなせる技だということは、今この特集を読んでいる上級者を自負する読者の方ならば、充分に承知していることだろう。

さて、上級者たる者はメガドライブの酸いも甘いも知っておきたいもの。甘い部分は初級編、中級編で紹介したので、ここでは、メガドライブの闇の部分に触れてみたい。

まずは**「おそ松くん　はちゃめちゃ劇場」**を紹介しよう。赤塚不二夫の人気漫画をゲーム化したアクションゲームだが、「名は体を表す」を地で行く凄いソフトだ。マッタリとした奇妙な操作感や陰険なだけのマップ構成など、その内容はまさに「お粗末」。おまけにバグも多発するはちゃめちゃぶり。しかし、メガドライブ初期の、タイトルのラインナップが少ないころに発売されたせいもあり、一生懸命になって遊んだというプレイヤーも意外と多い。

メガCDの**「惑星ウッドストック　ファンキーホラーバンド」**も実に業が深い。大容量のCDロムでメガドライブに不足しているRPGが発売される、というのでユーザーを喜ばせたものの、蓋を開けてみるとなん

GENESISの世界

日本ではマイナーな存在と言わざるを得なかったメガドライブ。しかし、知っている読者の方もいると思うが、欧米では健闘している。日本と比べるとスポーツ物や一風変わったアクションゲームが豊富で、そのいくつかは日本にも紹介された。が、当然のことながら日本未発売のソフトの方が圧倒的に多い。しかし、上級者ならこれをみすみす見逃す手はない。近頃はインターネットのホームページにオンラインショップを出しているお店もたくさんあるし、秋葉原などでも売っているので是非購入してみよう。手始めには「トージャム＆アール2」や「ベクターマン」がお薦め。「バーチャファイター2」なんてのもあるぞ。日本ではレアな「ジ・ウーズ」や「コミックスゾーン」なども簡単に手に入る（当然マニュアルは英語だが）。



前号でも紹介した「コミックスゾーン」。フキダシを英語表記に変更すると、まさにアメコミそのものだ。

（注）海外版のソフトをプレイする場合、「メガキー」（秋葉原等で入手可能）などの変換アダプタが必要になることもあります。

TRY THIS!

ソード・オブ・ソダン

発売日：91年10月11日
メーカー：セガ
ジャンル：アクション

目を見張るばかりの緻密に描かれた美しいグラフィック、巨大なキャラクター。充分すぎるほどのアイキャッチに引き寄せられて購入した者は数知れない…。だが、「ソード・オブ・ソダン」は美人の性悪女そのものだった。なんとも難儀な操作性に極悪なマップ、単調で冗長な戦闘など、すべてにおいて頭を抱えたくなるような内容なのだ。

専門誌の読者ランキングでは常に最下位に位置していたのはメガドライバーの間では有名な話で、「最凶伝説」として語り継がれている。このゲームが単なるクソゲーの一つとして忘れ去られずにいるのは、ひとえに冒頭に書いたようなグラフィックの素晴らしさや残酷描写を始めとする演出部分が優れていたからなのか、あまりにも強烈な極悪な内容だからなのか。人により意見は分かれるだろうが、いずれにせよ、何とも惜しいゲームであることは確かである。

このゲームをクリアすることはメガドライバーのステイタスになっていて（ホントか?）、見事クリアしたものには「ソダンマスター」の称号が自動的に与えられる。薬の調合を載せておくので、投げ出していた人もこれを機会に再チャレンジしてみては？

これでキミも「ソダンマスター」だ！

組み合わせ	効果
赤	攻撃力アップ
青	体力を少し回復
黄	敵1体にダメージ
赤＋透明	1UP
青＋透明	一定時間無敵
黄＋透明	炎の剣
赤＋黄	炎の剣（強力）
青＋黄	毒
透明4個	次の面へワープ
4色同時	即死する
青＋黄＋透明	敵全員にダメージ

とも凄いことになっていた。メガドライブのソフトとは思えないグラフィックや、数時間で終わってしまう内容の呆気なさに誰もがアゼンとした。100円や10円、場所によってはタダで配っていた店もあったらしいが。また、ユーザーの中にはコースター代わりに購入する人もいたらしい。

レアソフトたちをゲットすべし

残念ながら、メガドライブの市場は終わったと言わざるを得ない。店頭からはソフトが続々と消えていき、購入もままならなくなりつつある。

特に、晩期に発売されたハードの能力を存分に発揮して作られた傑作の数々は、元々生産数が非常に少なかったために、売られている姿すら見たことがないというプレイヤーも多いのではないだろうか。

「ジ・ウーズ」、**「コミックスゾーン」**、**「バーチャファイター（32X）」**がレアなソフトとして有名だが、「バーチャ～」に関してはサターンでも遊べるものだし、前の2本にしてもプレミアム価格を払ってでもプレイする価値があるかといえば、正直「?」である。

金額に見合った面白さを持ったプレミアソフトとしては、マルチタップでの四人対戦が楽しいトレジャーの**「幽遊白書　魔強統一戦」**や、パーティープレイが盛り上がるテンゲンの**「ガントレット」**、今をときめくセガAM2研制作のアクションRPG**「レンタヒーロー」**などがお薦めだ。

要は自分が納得できる値段で購入すればいいのだが、都心部、特に秋葉原などでは価格の高騰が顕著なので注意して欲しい。金に物を言わせてコレクションを充実させるのも悪くはないが、自分の足を駆使してお目当てのソフトを無事に「保護」した時の充実感に勝るものはないのだから。

美食倶楽部
バカゲー専科

1
マージャンCOP竜

虚弱体質な勇者の冒険活劇？

警視庁麻雀特捜部（MJC）のエージェント・竜となりとらわれた竜子を救え！セガが放つ、あの「唯」に続く第2弾！



機種：メガドライブ
ジャンル：麻雀ゲーム
メーカー：セガ
発売日：'89年12月14日
編集部購入価格：1,480円
入手難易度：普通

イカサマ麻雀RPGなのか？

『マージャンCOP竜』は、アーケードゲームの怪作「スケバン雀士・竜子」の続編という設定の麻雀ゲーム（イカサマあり）だ。いや、正確には麻雀RPGといった方がいいかもしれない。RPGをキャラクターが成長するゲームと定義するなら、本作でも竜が成長してゆくからだ。竜には「技力（イカリ、積み込み技に影響する）」と、「雀運（配牌、ツモが良くなる）」のパラメーターがあり、徐々に数値が上がってゆく。さらに、配牌レベルなんてものもあって、レベル20まで上がってゆく。しかも、RPGの常として、敵もどんどん強くなるのだ。

自らを鍛え、より強敵に立ち向かう。そんな、RPGの王道的要素が満載された本作のバカゲーっぷりを紹介していこう。

敵はパロディキャラのオンパレード！

敵モンスターは個性派揃いで、実在の人物やキャラクターのパロディになっている。初めに登場するスライム代わりの「コマンドビネガー」のHP（持ち点）は五千点。しかし、ラスボスに至っては十五万点も持っている。麻雀を知らない人には、これがどの程度のことかが分からないかもしれない。大雑把にいって、最初のキャラは1度和がれば倒せるけど、ラスボスは親のトリプル役満でも倒せない。実際、役満なんて1年に1度出れば御の字なので、ラスボスがいかに強いかが分かるだろう。それに対し、勇者・竜は常に千五百点からスタートするご無体な設定。

だが、勇者もただ者ではない。RPGの勇者は、勇者自身が魔王になれるくらいの力を持っている。それは本作にしても同様で、勇者たる竜は「イカリ」という必殺技を持っている。イカリはイカリ牌をツモれば使用でき（最高六つまでストックできる）、選択後はひたすらCボタンを連打する。MAX状態でツモれば、ほぼ確実に有効牌をツモれるという驚異の技だ。

バカゲーチェック

グラフィック　並
基本的に画面が見づらい

企画　並
やや中途半端な作りになっている

ゲーム性　上
麻雀を楽しもうとしなければ…

必要忍耐力　上
一瞬で負けてしまうこともあるぞ

総合バカゲー度　上
会話シーンの少ない点が残念だが、脳天気なセリフ回しには脱力させられるぞ。

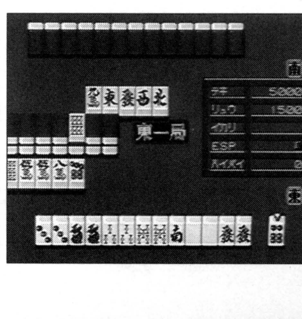
勇者の特権はそれだけではない。積み込み技という魔法まで持っているのだ。「積み込み」というのは、配牌に自分の望む牌を入れてしまうことで、麻雀の上級者はこともなげに行ってしまうまさに魔法だ（もちろん、ばれたら袋叩きだ）。竜はレベル20までの積み込み技・全14種類をマスターしてゆく。イカサマ麻雀ゲームによく登場する「牌交換」といった基本の技から、なんと「大車輪」まである。そして最高レベルの積み込み技は「究極」だ。配牌の大半が字牌になり、まず役満で和がることができる。うまくいけば、大三元、四暗刻、字一色のトリプル役満も可能というまさに究極技だ。

しかし、積み込み技も万能ではない。なにしろ、相手に和がられると、配牌レベルが下がってしまうからだ。つまり、対ラスボス戦でトリプル役満を和がっても、その後に和がられるとこちらは一気に弱くなってしまう。そして、その後はズルズルと負けてしまう可能性が高い。積み込み技の使用を前提にバランスがとられているので、とにかく和がり続けなければならないのだ。しかも、竜の持ち点は千五百点なので、敵に和がられるどころか、ノーテンでも負けてしまう。つまり、竜は凄まじい才能と素質を持った虚弱体質の勇者といえるだろう。

あの「唯」の姉妹作なのか？

あたかもRPGのように紹介した本作。実際は麻雀AVGでもあるのだが、これとよく似たゲームを以前紹介したことがある。そう、「バトルゴルファー唯」だ。「唯」の敵キャラは全てパロディだし、それは「竜」も同様。さらに「唯」のラスボスは親友、そして「竜」のラスボスは何と竜子。スタッフロールも「アノ　しみず　ドライ」「アダルトビデオ　かめい」とそっくり。つまり、システムこそ違え、質的には姉妹作といっていいだろう。

麻雀を知らない人でも、ルール説明にマニュアルの3分の1を使っているので安心だが、このゲームで麻雀を覚えてしまった人は、実際の麻雀で手痛い目にあうのは確実だ。はっきり言って、麻雀に詳しい人よりも、全く知らない人の方が楽しめるだろう。また、エンディングでキャストとして紹介される麻雀牌がとってもシュールで、手足のついた136人の牌が行進するのは必見だ。「唯」に比べると、ギャグは低調だが、何度も繰り返す竜の決めゼリフには笑わせられる。それにしても、こんなゲームを2本も発売するなんて、セガって一体…。



麻雀ゲームの部分はわりと普通。だが、配牌レベルがあがるにつれて、とんでもない役がツモってしまうのだ。

暗黒雀士名鑑


コマンドビネガー
モデルはもちろんハリウッドのシュワちゃん。人間離れしたキャラクターだ。それにしても顔の模様は何？


カメンへんだ～
元ネタは「仮面ライダー」。このゲームでは「仮面ノリダー」のパロディ。対戦中、へんなフレーズを連発する。

バカゲー道 三段

セガには捨て去りたい過去が多くあるに違いない。しかし、こうした作品がセガマニアを増やしたのも事実。困りものである。

美食倶楽部
バカゲー専科 ②

1999 ～ほれ、みたことか！ 世紀末～

ゲーム自体が世紀末!?

「今世紀最後の戦略型ボードゲーム！」と銘打たれた本作。だが、そのキャッチフレーズにはちょっと無理があるのでは…。

「宇宙パワーを集めるボードゲーム」って何だ?

カプコンの名作STGといえば「1942」「1943」などの「19○○」シリーズ。今回紹介する「1999」は、その最新作だ。

はい、もちろん嘘です。でも、このゲームをプレーすると、くだらないギャグの一つも言いたくなるんです。

では、簡単にストーリーを紹介しよう。1995年、ピンキー星人が地球を訪れた。それは、ノーム星人の地球侵略から人類を救出するためだった。ところが、ロケットの燃料がなくなり、全人類を救出する計画は失敗。ロケットを修理しても、乗せられるのは3人が限界だった。1999年に地球は征服されるだろう。それまでに宇宙パワーを多く集めた者だけが助かるのだ。こうして、プレイヤーは宇宙パワー集めをすることになる。



彼が地球を救ってくれる宇宙人です。でも、こんな人に「救ってあげたい」と言われてもねえ…。

本作は「今世紀最期の戦略型ボードゲーム！」と銘打たれている。戦略型かどうかは不明だが、4人まで参加できるすごろくタイプのボードゲームだ。プレイヤーは、裏返されたカードをめくり書かれた数字の分だけ進める。ゲームは1995年からスタート。マップを誰かが1周して、ゴールに入ると半年経過し、最初にゴールした人は宇宙パワーをもらい、全員強制的にスタート地点から再プレイすることになる。

マスは災害、宗教、病院など15種類ほどあり、それぞれ一風変わったイベントが待っていて、宇宙パワーや金が増減してゆく。また、所々で急に久米○と俵○太郎が現れ、ふざけた調子でニュースを読み上げることがある。例えば、地球温暖化が進み各地に砂漠化の影

バカゲーチェック

グラフィック
並
困ったグラフィックです

企画
並
困りものの企画です

ゲーム性
下
¥◎※？∀∂∬¶т。以上。

必要忍耐力
特上
精根尽き果てました

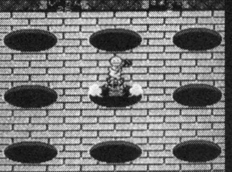
総合バカゲー度
下
まさに世紀末的ソフト。万人受けするボードゲームで、この内容には驚きを禁じえない。



- 機種：ファミコン
- ジャンル：ボードゲーム
- メーカー：ココナッツジャパン
- 発売日：'92年9月18日
- 編集部購入価格：1,980円
- 入手難易度：やや難

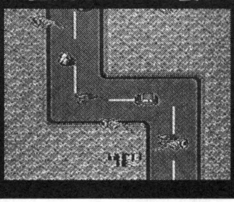
思わず脱力？！ミニゲーム集

ノーム教脱退・教祖叩きゲーム



1、2年前だったらシャレにならないミニゲーム。しかも登場する教祖が、「あの教祖」に似ているような…。

巨大イナゴに襲われた！



道路をイナゴが横切るシーンは、かなりシュールです。でも、ゲーム的には結構シビアです。

響が出ているというニュースの後には、マップ上のマスの多くが砂漠化することになる。このように、1999年に近づくにつれ、マップに安全なマスがなくなってゆくのだ。

「教祖叩きゲーム」は必見だ！

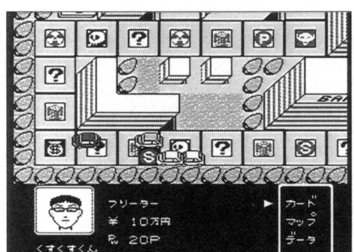
ミニゲームもこのゲームの特徴の一つだ。「巨大イナゴに襲われた！」なんてイベントがあると、画面が切り替わり実際に巨大イナゴが飛び交う道路を逃げなければならない。時間内にゴールできないと入院させられる。他にも、ノーム星人のペット「オヤカタ」を競争させるギャンブル「オヤカタレース」など、合計7種類もある。

このゲームで最も面白いイベントは、ノーム星人に関係するもの。ゲーム開始時には、地道にぼったくりキャバレーを経営しているが、徐々に真価を発揮し、やがてノーム教なる宗教まで作り上げる。このノーム教は極悪で、宗教のマスに止まると強制的に入信させられ、その後、宗教のマスに止まるたびに宇宙パワーと金を巻き上げられるイベントが起こる。救済措置もあって、何度か辛いおつとめをすると脱退する機会が与えられる。その際に行われるのが、「ノーム教脱退・教祖叩きゲーム」だ。教祖はもちろんあの人物で、モグラ叩きみたいな要領のミニゲーム。ここで今までの鬱憤を晴らすことになる。

身銭をきるには危険なゲームかも…

さて、ここまで読んで興味を持ってしまった人に一言。騙されてはいけません。ボードゲームの醍醐味といえば、他の人との駆け引き。しかし、このゲームにそれは皆無といっていい。妨害するためのトラップカードなる物があるが、プレイヤーの有利不利にさほど影響がない。また、何よりも困りものなのがゲームシステム自体だ。1995年にスタートし、1周すると半年経過。つまり、クリアまでに10周しなければならない。いくらマスやイベントの内容が変わるといっても、同じマップをぐるぐる回るのは苦痛以外の何物でもない。特徴であるミニゲームにしても、ミニゲームだけあって大したものじゃないし、かえって本編のテンポが悪く感じられた。イベントには面白いものもあるけど、一回見れば満腹してしまう。とにかく困ったゲームなのだ。

しかし、ここまで読んでしまった読者の方は、ぜひとも購入してほしい。きちんと友人を集めて4人プレイしてほしいのだ。初めは騒いでいた友人も徐々に口数が減りだし、クリアする頃には無言になっているに違いない。そこでおもむろに「桃太郎電鉄」を取り出す。その瞬間、皆の顔が輝きだし、君は一躍ヒーローになれるだろう。



メインのゲーム画面。プレイヤーの顔はモンタージュ写真みたいに、顔のパーツごとに選べます。

バカゲー道

なし

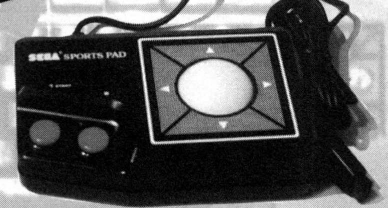
ク○ゲーです。ああ、本音を言ってしまった。所有していればある意味自慢できるが、人に勧めないこと。

喪われたハードと周辺機器に捧げる

ハードの悲劇

セガ・スポーツパッド編

わずかに一年余りという短い命だったマスターシステムに、ひときわヒッソリと（？）発売された周辺機器、スポーツパッドがあった。その知られざる姿とは？



マルいボールのコントローラ「スポーツパッド」の真の姿とは？

対応ソフトは一本だけ？

87年10月に発売されたセガ・マスターシステム。だが、過去の自社製マシンとの互換性を残すという設計思想が大幅なバージョンアップの妨げとなり、広く普及することはなかった。正直、その中途半端な性能は、同時期に発売されたPCエンジンと比べてみれば一目瞭然で、いやがうえにも悪い点ばかりが浮き彫りとなった。結果的に、「セガ・マークV」ことメガドライブが登場するまでの1年余りで、その役目を終えることになった。詳しくは本誌第2号の特集をご覧頂きたい。

では、マスターシステムの魅力は何だったのか。人それぞれに意見は分かれるだろうが、いわゆる「セガテイスト」にあふれたゲーム群の充実が挙げられるのではないだろうか（サードパーティーのソフトがあまりにも少なかったので当然なのだが）。そして、その最たるものがアーケードからの移植作たちである。セガの持つ豊富なアーケード資産は、それだけでマニアにとってはキラーソフトたりえたのだ。

アーケードで名を馳せているセガは、常に最新の技術力を我々に見せつけてくれると同時に、通常のコントローラ以外の周辺機器にもこだわったメーカーであるといえる。「スペースハリアー」や「アフターバーナー」といった、当時、同社の看板的存在だった「体感ゲーム」の数々はその最たるものだ。そして、その姿勢はコンシューマにも及んでいる。「3Dグラス」や「FM音源パック」といった、ゲームの臨場感を盛り上げる周辺機器の充実は同社ならではといえる。

今回紹介する「セガ・スポーツパッド」もそんな周辺機器の一つだ。名前からはどんなものなのかわかりにくいが、要するにトラッ



これがセガスポーツパッドの発売時のセット。トラックボールを動かした時の音がうるさいです。使用感は、ちょっとカナシイものが…。

ハードの悲劇

クボールである。発売時期は87年末。本ページで紹介している「スポーツパッドサッカー」と同梱で売り出された。その名のとおり様々なスポーツゲームへの対応が期待されたが、同梱のサッカーゲームが最初で最後という悲しい周辺機器である（欧米ではホッケーゲームが対応していたらしい）。

ユーザーを馬鹿にしているという意見もあるし、それは当然といえなくもない。しかし、いつも豪華なプレイ環境を選択肢の一つとして用意してくれるセガの姿勢はもっと評価されてもいいのではないだろうか。時代がサターンへ移った現在でも、自社製の純正ハンドルコントローラを真っ先に発売したり、「バーチャスティックプロ」や「ツインスティック」といったものまで商品化してしまうセガ。対応ソフトが出ないと嘆く前に、見えざるサービス精神も理解したいところだ。

コレが対応ソフトだ!

スポーツパッドサッカー（88年、セガマークIIIマスターシステム共用）

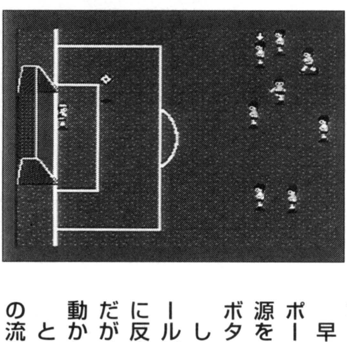
これで「SDI」に対応していれば…

トラックボールを使用するサッカーゲームというと、85年にアーケードに登場したテーカン(現テクモ)の「ワールドカップ」が真っ先に思い出される。トラックボールならではの柔軟な操作性が様々な戦術を可能にしたサッカーゲームの名作だ。当時は、プレイヤーたちの熱戦を物語る痛んだコントローラパネルが各地のゲームセンターで見られたものである。

この「ワールドカップ」経験者にとっては、トラックボール使用のサッカーゲームであるというだけで、「スポーツパッドサッカー」への期待は大きく膨らんだ。しかし、その内容はトラックボールの特性が活かされているとは言い難いものだった。せっかくのトラックボールも単に選手を移動させるための道具に過ぎず、「ワールドカップ」の醍醐味であったボールの軌道を制御するということまではできないのだ。まるでパンクしたボールを蹴飛ばしているかのようなドリブルの感覚も、どうにもピリッとしない。フィールドが横向きで、スクロール方向が左右であったこともトラックボールには不向きだったような気がする。やはり左右よりも手前から奥に向かってボールを転がしながら敵陣へ攻め上がるほうが直感的だからだ。

内容的には、正直、つらいものはあるが、当時のゲームとしてはオーバーヘッドキックができたりオフサイドがあるといったミョーなこだわりが、なんともセガっぽい部分ではある。

それにしても、せめて「SDI」に対応していればこのコントローラーの存在価値もグッと上がったと思うのだが…。



やっぱり上下移動の画面の方がよかったのでは？ どんなに気合を入れて操作してもキャラの反応が鈍いです。

ダメモトでやってみました

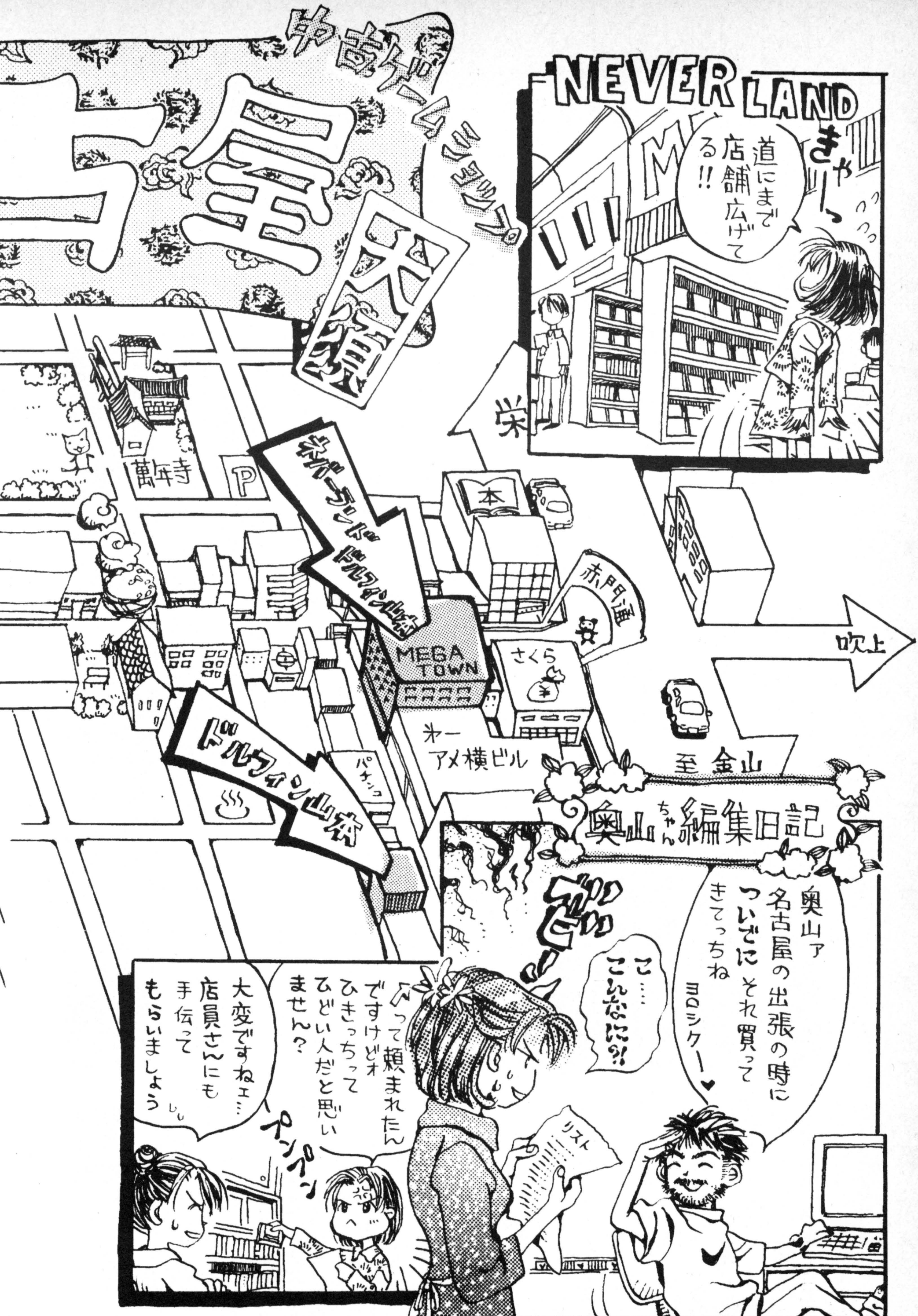
賢明なセガファンの読者なら既に良くご存知のことと思うが、マスターシステムにはメガドライブのコントローラを接続して使用することができる。ということは、当然その逆もイケるんじゃないだろうか?

取り出したるは、メガドライブのセガマウス（ひっくり返すとトラックボールなる画期的製品）に対応しているソフト、テンゲンの「マーブルマッドネス」。

早速、メガドライブにスポーツパッドを接続して電源を入れてみる。スタートボタンを押す。始まった!

しかし喜びも束の間、ボールが転がらない。わずかに反応はしているようなのだが、とても思い通りには動かなかった。

という訳で、メガドラへの流用目当てで買おうと思った方（そんな奴ぁいないか）、ご注意を。



後藤幸貴（ごとう　こうき）：香水やステンドグラス製作やらと、暇さえあれば何やら人知れない事をしている謎の<名古屋市在住>イラストレイター。好奇心旺盛で行動する為その思考と行動は予想困難。漫画、小説、雑誌を乱読し、TVCMはドラマよりも好き。TV東京のアニメの豊さに憧れるが、関東では吉本新喜劇が放送されていないと知り、ガク然とする。オワライのない生活は嫌い。



あなたの街の名
PLATON
中古ソフトがダンボールの中にダバ〜〜っと入って売ってるぅ……ジャンク売りしてるし
こういう売り方名古屋は多いでち
2F プラトン
裏門公園
称名院
ドルフィン山本※
第2アメ横ビル
駄菓子屋
大須観音
大須ういろ
中京
プラトンでは ときメモ限定版が
ドルフィン山本※では FCディスクソフトが箱付で!!
MEGA-CDや スーパー32Xとかも 売ってたんです!! すごいです!!
大須って東京の秋葉原と浅草とちょこっと巣鴨が入ったまちなんですね?!
ドルフィン山本
新作ソフトパンフがファイルに入って置いてあります
汚れないし見やすくて頭良いですねー
みそカツ食べたかったですー
奥山さんミソカツは胃を丈夫にしてから食べなさいな 名古屋で死ぬなって…
← 名古屋在住民 イラストレイター・こうき
CORKY.G

出張！

ワラにもすがりたいユーゲー読者に贈る、独占企画

暗闇商会

WELCOME！



「暗闇商会のおかげで肩こりが治った！」「行方不明だった伯父が戻って来た！」と大反響（当社比）。買いたい読者と売りたい読者の愛のかけはし「暗闇商会」、ただいま絶賛取り引き中！

ごきげんよう、諸君。今年の夏も暑かったな。季節の変わり目は風邪をひきやすい。くれぐれも身体に気をつけるようにな…。

編集部：や…、館の主さん、一体どうしたんですか！

何がだ。

編集部：いや、その…、そんな、ユーゲー読者をいたわるようなお言葉を…。

ふふ、上客にはそれなりの礼を尽くさせてもらうのが、この館の主のモットー。このようなハガキを贈られては、いたわらぬわけにゆくまい…。

編集部：あぁっ、そのハガキは、「前号の兄弟愛」こと、神奈川県の関口君のお便り。

「おかげさまでソフトを手に入れることが出来ました！ ひとえに編集部のみな様と悪魔の商人様のおかげです（中略）。今では、弟と妹と3人でガンガンやっています」ということだ。

編集部：商人冥利に尽きるとはこのこと。やっぱり商いは、お客様に喜んでいただけてナンボというやつですね！

うむ。今後も気持ちを引き締め、良い商いを行ってゆきたいものだな。

編集部：そうですね。さぁ、読者の皆さん、次ページの「鋼の掟・完全版」をよくお読みになった上で、お取り引きを行っていってくださいね。よろしくお願いいたします。

鋼の掟を守り、くれぐれも他人に迷惑をかけぬよう心がけよ！

「出張！ 暗闇商会」へのお便りは…

あなたが「買いたい」中古ゲームソフト、中古ゲームハードのタイトル、メーカー、ジャンル、希望価格と、あなたの住所、氏名、電話番号、年齢、希望する連絡方法を明記の上、あなたの「買いたい」情熱に関して何か一言をつけ加えて、以下の宛先まで送ってくださいね。

〒104東京都中央区
湊2-4-1 MGビル
KTCキルタイム
コミュニケーション
『ユーズド・ゲームズ』
出張！ 暗闇商会
コーナー係まで

お便り、お待ちしてまーす。

出張！暗闇商会の鋼の掟 完全版

我が暗闇の商いに、鋼の掟は切っても切れぬもの…。
掟を守れぬ者は去るのみ！

その壱 「売り買い」の情報について、ユーゲー編集部に問い合わせてはならぬ！

「買いたい」に掲載された読者に連絡する方法は、あとで教える。諸君はシステムをしっかり理解した上で、それぞれの責任において取り引きを行うがいい。

その弐 「買いたい」に掲載された読者の元に、わけのわからんイタズラなどは一切無用！

愚にもつかないイタズラといえども、暗闇商会の刺客と優秀な日本の警察は許しはしないのだ。肝に命じよ！

その参 「出張！　暗闇商会」への投稿はハガキのみ！

ユーゲーの読者諸氏は、なかなか賢明だな。この掟を破った者は一人もいなかった。これからも、その心構えでいってもらいたい！

その四 売り買いに大切な必要事項を書きもらすな！

「買いたい」に掲載された読者に「売ってあげたい」と連絡する読者は、以下の情報を確実に記入せよ！
必要事項：住所・氏名・年齢・売りたいソフトの状況（箱や取扱説明書はあるか、シールがはがれていたり、汚れていたりしないか、きちんと稼働するかどうか、攻略本などがあれば、添付出来る出来ないを明記）・自分がそのソフトをいくらで売りたいか（攻略本をつけるつけないがあれば、その場合の価格差も書くこと）

その五 「買いたい」読者への連絡方法は、指定を守らねばならん！

電話：在宅時に、簡潔に、まず自ら名乗った上で連絡せよ。読者の家族のみなさんにも迷惑をかけてはならんぞ。
ＦＡＸ：電話に同じ。不愉快な思いをさせたが最後、商いは成立しない。それが商売の鉄則！
郵送：まずは往復ハガキ！　必要事項の記載漏れのないよう、読みやすい字で書くことだな。
電子メールアドレス：受信者の迷惑にならぬよう、簡潔に内容をまとめよ！

その六 ユーゲー編集部を騙るヤツらに注意せよ！

この「出張！　暗闇商会」では、コーナー掲載にあたって手数料を取ったり、暗証番号を登録させたりすることはない。暗闇商会の名を騙り悪行を働く者には、必ずや闇の天罰が下るであろう…。しかし、読者諸君も注意するに越したことはないだろうがな。

暗闇INFORMATION

暗闇商会に寄せられた、読者の買いたい情熱を見よ！

柏木龍雄　２３才
〒334埼玉県川口市安行原930-32
グリーンタウン1-503
奇々怪界（マスコット付）
バブルボブル（マスコット付）
「2年程前からほぼ毎日アキバ通いして、いまだに補完できません。是非、御連絡下さい」

児玉完司　２５才
〒029-57岩手県和賀郡沢内村川舟10-26
サイレントデバッガーズ（PC）
雀偵物語３（PC－SCD）
精霊戦士スプリガン（PC－CD）
各５０００円前後
「ＰＣエンジンソフトの中でも特に評価の高い３本を売りたいという奇特な方はゼヒご連絡を！！」

吉野友規　１７才
〒006北海道札幌市手稲区前田8条8丁目18-13
ふしぎの海のナディア（MD、FC）
各４０００円くらいまで
「札幌中探しても見つかりません。この２つ以外のナディア関係の物はすべて持っていて、残りこれだけなんです。一生大切にします。是非譲って下さい。」

池田秀之　２４才
〒332埼玉県川口市川口6-8-19
任天堂初期の作品（ＦＣ、例：マリオブラザーズ、アイスクライマーなど）
箱・説明書・美品なら４０００円くらいまで
「僕にゲームの楽しさを教えてくれた父・任天堂。その作品を２１世紀に残すのが我が使命（というより遊びたい）。」

羽田健一　１８才
〒351-01埼玉県和光市広沢1-14-204
マジカルチェイス（PC）
銀河婦警伝説サファイア（PC）
ライザンバーⅢ（PC）
３０００円まで
「ＮＥＣパソコンフェアでマジカルチェイスをプレイして以来、片時も忘れたことがなかった。その日、特別に再販をやるということだったが、当時ＰＣを持っていなかった。サファイアの場合はアーケードカードを持っていなかったために購入を断念した。いちシューターをしてぜひとも欲しいので、よろしくお願いします。」

又吉靖　２１才
〒904-22沖縄県具志川市字宮里322-3
ぽっぷるメイル（PC－SCD）
３０００円（美品なら＋１０００円）
「ハガキでのご連絡をお待ちしてます。」

藤嶋翔子　２５才
〒229-11神奈川県相模原市下九沢1737-1
ねこ大好き（ゲームギア）
２～３０００円
「昨年出たはずのソフトなのにどこにもない！！　セガに問い合わせてもきちんと出てるハズとのこと（でも在庫はない）。どーしてもＧＧで猫を育てたいの！　なるべく美品をっ。メチャ美品なら定価４８００円出しても可です。」

池田和陽　２４才
〒735広島県安芸郡府中町鶴江1-21-3
タズマニア（MD）
８０００円くらいまで（新品同様なら１００００円だしてもいい！）
「ワーナー・アニメが好きなんだヨウ！興味のない人、飽きた人、お願いだから譲ってくれ～！！　…譲って下さい…お願いしますぅ～！！」

杉本大喜　１９才
〒435静岡県浜松市小池町1599ルミエールメゾン越川302
ニンジャウォリアーズ（PC）
３０００円以下で
「あの音楽、あのムード、なぜ手放した！　かなりほしいです、求む！」

中村昌之　２５才
〒451愛知県名古屋市西区菊井2-24-16ハイツ江西107号
イデアの日（SFC）
４０００円
「ＳＦＣでありながら手に入らず、もう半年以上も探し回っています。プレミアがついているというわけでもないので、必ず譲って下さる方がいることを信じてます。」

岩田善和　２４才
〒505岐阜県美濃加茂市鳥町2丁目4の13
PXW13466@niftyserve.or.jp
R－TYPEⅡ（PC）
２０００円
「ここ２年、暇さえあれば大須を始め東海地区のあらゆるおもちゃ屋と名の付くところを徹底的に探し回っていますが、全然見つかりません。Ⅰだけ持っていても…。いらない方、どうか譲ってください！！」

鈴木靖央　２５才
〒165東京都中野区若宮2-60-6内藤アパート1-1
スーパーファンタジーゾーン（MD）
バンパイアキラー（MD）
各５０００円くらい（完動品なら、箱・説明書はなくても可）
「この２本のソフトはずっと探してるのですが、全然見つかりません。譲っても良いという方、よろしくお願いします。」

注意

最近、暗闇商会宛てのおハガキの中に、「売買方法の指定」のないものが目立っています。電話、郵便、FAX電子メールの中から必ずどれかを選んで下さい。記入不備のものについては選考対象外になります。また、掲載者に郵便で連絡する場合は必ず往復ハガキで行って下さい
くれぐれも注意して下さい。

※このページに掲載された情報については、前ページをご参照ください。
※順番は、氏名、年齢、連絡先、買いたいソフト名、そして買いたい価格、買いたい情熱となっています。

当編集部では取り引きのトラブルに一切関知しません。

オールドパソゲー特集

移植された「高嶺の花」たち



パソゲーより愛をこめて

ＦＣが発売されて数年の間、ＦＣには「ＲＰＧ」や「ＳＬＧ」というジャンルのゲームはほとんど存在していなかった。その頃にこれらのゲームをやろうと思ったら、高価なパソコンを購入するしか方法はなかったのだ。だがやがて、家庭用ゲーム機にも様々なジャンルが溢れるようになった。そのきっかけとなった作品の多くが、パソコンゲーム（パソゲー）からの移植であったことをご存じだろうか？

「移植」という形で家庭用ゲーム機に華やかな世界を見せてくれたパソゲーたち。そんな愛しき「元・パソゲー」の息吹を感じてほしい！

OLD PAGE SPECIAL

80年代中盤のゲームって?

70年代後半に登場し、80年代半ばには市民権を得始めたパソコン。それは数々の家庭用ゲーム機が普及し始める前に、『家で』コンピュータゲームができることを教えてくれた高価なおもちゃだった。そんなパソコンからの移植は、家庭用ゲーム機に何をもたらしてくれたのだろうか?

新しいジャンルの登場

FCが発売されたのは83年のこと。そのラインナップはACTやSTGで、アーケードからの移植物がほとんど。FC初期は、任天堂やナムコのアーケードゲームが家で遊べる、というのが一番のウリだった。しかし、それは逆に、ジャンルがほぼ限定されてしまう要因になったところもあったように思う。

この当時、コンピュータゲームをするのには選択肢がもう一つあった。べらぼうに高価で、とても子供が買えるような値段ではなかったが、パソコンを購入するという方法である。FCが普及した頃には、パソコンはすでに、一部のマニアの物という域を越えようとしていた。そしてなにより専用モニターが必要だったので、パソコンでは「じっくりと」ゲームができるのだ。TVのチャンネル権をめぐって家庭で争いが起きることもなく、ゲームを楽しみたい人には最良の環境だろう。そんな背景もあってか、パソコンではRPGやADV、SLGなどが発展していき、パソコンを持っていなかった人々の羨望を集めていたのである。

パソコンからの移植という道

FCでは「思考型ゲーム黎明期」といった感じの86年頃、パソコンではNECの「PC−8801mkⅡSR」という機種を得て、ゲームソフトの方も、質量ともに一気に「花盛り」を迎えていた。ソフトのラインナップとしては、ジャンル・量ともに充実していたと言える(年表参照)。

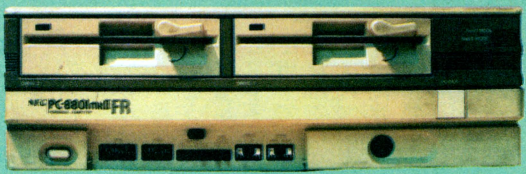
一方FCでは、「ドラクエ」のようにFCオリジナルの作品もあったものの、その数は少なかった。しかし、ふと目をパソコンに向けてみれば、そこにはとにかくたくさんのRPGやらADVやらがあるではないか! …というようにメーカーが考えたかどうかは定かではないが、FCよりも多種のゲームがあったのは間違いない。ならば、せっかくだからFCに移植したり、アイディアだけでも借りたいと考えるだろう。

また、もう一つ考えられることとして、両者の普及台数の違いが考えられる。目を見張る成長を遂げ、あっというまに普及していったFCの方に魅力を感じ、会社の方針や開発者本人の意向で、次第にFCソフト開発の比重が大きくなっていったのではないだろうか。

数々のパソコンゲーム(パソゲー)からの移植作品。その中には、高難易度なものが喜ばれたパソゲーがFCユーザーには難しすぎたり、移植と言うよりは「原案」程度でまったく別のゲームになってしまったり、FCでそのジャンルの初作品となったりしたなど様々な運命を辿ったものがある。

その当時の移植作品たちを振り返ると、懐かしさだけではない新たな発見があるかもしれない。

ちょっとおさらい
パソコンのこと



「88」というゲーム用パソコン

はるか昔、パソコンでゲームをするためにはカセットテープが必要だった。フロッピーディスク（FD）などの機器は高価すぎたし、CD-ROMなんて影も形もない頃の話だ。それでも後に、FDが標準的に搭載されるようになって、パソコンゲーム市場は活気づいた。各メーカーが様々なパソコンを発売していたが、結果的にはNECの「PC-8801mkIISR以降（一般的に88と呼ばれる）」という一連の機種が、ゲーム用としては当時もっとも普及していただろう。

今回取り上げたタイトルのほとんどが、この「88全盛時代」のものだ。しかし、このランクのパソコンの性能は、専用モニターの存在もあってグラフィックは格段に良かったが、ゲームをやるだけなら、FCなどと大差なかった。そうなったら一体誰が好きこのんで数十万も出してゲームのためにパソコンを買うだろうか。そうして、パソコンの主力はさらにビジネスユースで高性能な機種へと移っていったのだ。

その後のパソゲーは？

90年代に入ってからは、パソゲーのジャンルはかなり特化されていったように思う。MD、PC、SFCなどの家庭用ゲーム機も発売され、パソコンの方は次第に高性能化していった。パソコンではもともと、キーボード（マウス）操作が主体ということもあって、SLGやADV、RPGといったジャンルが向いていた。また、若年層が安価な家庭用ゲーム機に流れ、結果としてパソゲーユーザー層の年齢が高くなっていった面もあるだろう。そのために、地味ながらじっくりとプレイできるゲームやアダルト系など、いろんな意味で「大人向け」の作品が増えていったように感じる。著名な移植作品としては、「シムシティ」「プリンセスメーカー」「同級生」などがあった。

現在のパソコンと家庭用ゲーム機は、「ゲームをする」という点では性能に大差はない。今後は両者が連動したようなゲームが提供されていくのかもしれない。

	ハード（これ以前にはPC-8001、8801、6001等の機種が発売されていた）	ソフト
1983	FC	デゼニランド、信長の野望
1984	X1turbo（シャープ）、FM77（富士通）	ハイドライド、サラダの国のトマト姫、ドラゴンスレイヤー
1985	PC-8801mkIISR（NEC・家庭用標準ゲームマシンと化す）、MSX、FCディスクシステム	ウィザードリィ、ザナドゥ、三国志
1986		ゼルダの伝説（FC）、ドラゴンクエスト（FC）
1987	X68000（シャープ）、PCエンジン	ファイナルファンタジー（FC）、ディーヴァ、イース、ソーサリアン、ヘラクレスの栄光（FC）
1988	MD、PC-CD	イースII

＊パソゲーについては、多機種に亘っているためもっとも早く発売された機種での発売年です。ただし、各ソフトハウスへの取材の結果、初発売年が明確にわからなかったものについては、判明した範囲で記載しています。

PASOGE LOVE² REVIEW

1. 空前絶後の7機種コミュニケートを実現！

ディーヴァ



ストーリーはインド神話がベースになったSF。ゲーム部分は「ACT」＋「SLG」＋「RPG」＋「ADV」。おまけに7機種で展開と、ちょっと欲張り過ぎるほどの要素を詰め込んで、前人未踏の領域に向かった意欲作。

当時のパソコン、FC、すべてで発売

「ディーヴァ」が発売された87年頃のパソコン市場では、各メーカーが熾烈な争いをしていた。いわゆる「88」の人気が頭ひとつ抜けていたけれど、各メーカーとも、自社のパソコンこそを主流に！　と頑張っていた。だから、1本のソフトを違うメーカーのパソコンで動かすことはできないし、下手をすると、同じメーカーでも違う機種だとダメなんてこともあった。今回はパソゲーからFCなどへの「移植」を取り上げているけれど、本当はパソコンの間でも「移植」をしないといけなかったのだ。

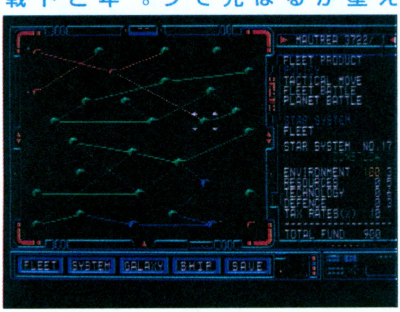
「ディーヴァ」はこれを逆に利用したと言える。どうせ移植して出すくらいだったら、システムの主要部分だけを一緒にして、全部違うストーリーで作っちゃえ！　というわけだ。こうして、「最後の戦い」という一点に向けて、絡み合いながら進行する7人の主人公と物語が作られた。

制作したT&Eソフトでは、企画当初から、「現在あるパソコンとFCの全機種で出し、それらに互換性をもたせること」という条件が出されていたという。「ハイドライド」や「レイドック」を産んだ同社の企画は、当時の市場状況をバックに、あきれかえるほど壮大なものになった。世界初、そして現在に至るまで2度と同じような企画が現れなかったという、まさに空前"絶後"、歴史に残る一大プロジェクト作品の登場である。

銀河を支配する大帝国の終焉

ヴィシュヌ銀河を4千年の長きにわたり支配するインドゥーラ帝国。その主星アルジェナが謎の消滅を遂げ、黄金帝マヌが暗殺されたことによって、その高度な文明は終焉を迎える。帝国の各植民星で主星消滅の動揺から反乱が頻発する中、残された人々はこの破壊の影に、元帝国宇宙軍総司令であるシヴァ・ルドラの姿を感じていた。そして、7人の青年がそれぞれの立場と方法でシヴァ・ルドラを追い、最後の戦いの舞台である「ナーサティア双惑星」へと集結する…。これが「ディーヴァ」全機種に共通するストーリーである。各主人公の物語は、この荒廃した銀河を舞台に、司政官、科学者、海賊などそれぞれの立場から描かれることになる。

今までのゲームでは、多くの機種に移植し、発売し



青い星系が自軍、赤いのが敵、緑は中立だ。まずは自分の植民星系を増やすところからはじめる（88）。

DATA
ディーヴァ ナーサティアの玉座
機種：FC
定価：5500円
メーカー：東芝EMI
発売日：86.12.5

てもストーリーは一つだった。しかし「ディーヴァ」は7機種すべてでストーリーが違う。プロローグとエピローグは同じだが、そこに至るまでの過程が7つ用意されている。これらは、それぞれが1話完結でありながら、「ディーヴァ」という大きな流れを形作る1要素でもあるのだ。

各主人公は、他の主人公たちの物語に協力や敵対という形でゲーム中に顔を出すこともある。その他、他機種でプレイしている人から、「ウォーデータ」という形でデータをもらう。すると、育てた艦隊もろとも2プレイヤーとして参戦してもらえるし、その時にのみ出現する重要なメッセージも聞けるのだ。これこそが、「7機種コミュニケート」をうたう「ディーヴァ」の最大の特徴とも言える。



惑星戦の一風景。各惑星ごとに重力があるのでかなり難しくなっている(FC)。

欲張りすぎるゲームシステム

「ディーヴァ」は全7機種で発売されたが、その時期には結構開きがある。最初に発売されたのはFC版が86年11月。その後、各パソコン版が87年初頭から順次発売されていった。難しいと思われがちなSLGへの拒否反応を抑えるために、制作者は、ゲームの本筋はSLGでありながらも、実戦部分はアクション化するというアイディアを投入した。

「ディーヴァ」には大きく分けて、戦略、艦隊戦、惑星戦の三つのモードがある。

まずは自分の植民地である惑星から収税を行って、税率や生産力などを管理する、内政と言われることと、艦船の建造などを行う。そうして作り上げた艦隊を率いて、周辺の惑星を解放しに向かう。ここで敵の艦隊と遭遇すれば艦隊戦のスタートだ。この二つがSLG部分である。

次に、敵の惑星を占拠するためには、惑星戦に勝たなければならない。ドライビングアーマーと呼ばれる人型マシンを操って、横スクロールのACTが始まるのだ。これを繰り返せばクリアできるが、完全クリアとなるとまた別の要素が絡んでくる。それは情報収集だ。艦隊戦の後に得られる情報の中には、完全クリアに必要な知識が含まれているのだ。これらをつなぎ合わせ、謎を解明していかなければならない…。この部分はADVっぽいだろう。このように、「ディーヴァ」はかなり多彩なジャンルを含んだ欲張りなソフトなのだ(ちなみに、これら三つのシステムはFC版と98版にはあてはまらない。FCでは内政部分がなくなり、98ではアクション部分がなくなっている)。

FC初のシミュレーションゲーム

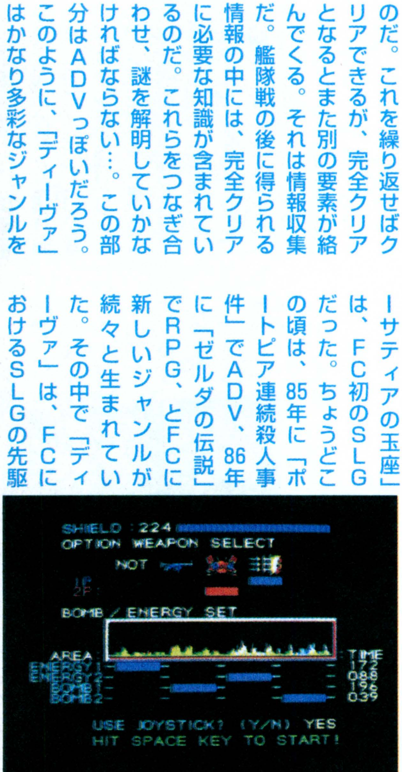
現在のパソコン市場を見る限り、10年も前に発売されたこのソフトを今手に入れるのは非常に難しいと思う。現在最も入手しやすいのは、やはりFC版だろう。

FC版「ディーヴァ ナーサティアの玉座」は、FC初のSLGだった。ちょうどこの頃は、85年に「ポートピア連続殺人事件」でADV、86年に「ゼルダの伝説」でRPG、とFCに新しいジャンルが続々と生まれていた。その中で「ディーヴァ」は、FCにおけるSLGの先駆けとなったのである。

マシンの性能の差や、ユーザー層を考慮してか、FC版は他の機種とは少々違う造りになっている。

まず他の機種では、星系間に航路があり、そこを通らないと移動できなかったり、かなり細かい政策モードもあったことでSLG色を強めていた。だがFC版では自機を広い宇宙空間の中、自由に動かすことができる。この「自由に」というところが、大きな落とし穴になるのだが…。

また、先にも述べたがF



惑星に降下する前に、武器や補給物資の選択ができる。アクションとはいえ頭を使うのだ(88)。

C版では、難しくややこしい政策モードがない。そのため少しSLG色が薄くなってしまったが、これはその分遊びやすくなったとも言える。それでも、発売当初は「できない」「解けない」という声が多数聞かれた。

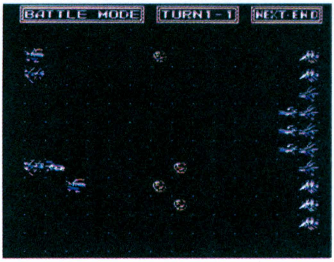
ちなみに、FC版では難易度（レベル）設定ができるが、一番難しいレベル4でプレイしないと、他機種に協力するためのウォーデータも出ないし、ゲームに勝利することもできない。レベル設定は初心者やアクションが苦手な人向けに作られたのだろうが、惑星戦の操作性があまりよくないだけに、これはちょっと厳しいと思う。1人で遊ぶ分にはウォーデータなど出なくても構わないが、せっかく7機種互換を目指したのだから、もう少し敷居は低くてもよかったように思える。

しかもFC版での勝利の目前には、卒倒しそうなほど難しい謎が待ち受けているのだ。

このゲームの最終決戦の地「ナーサティア双惑星」へ行くためには、「新型OM砲」という武器と、「ガンマ3」という鉱石を手に入れなければいけない。ネタをバラしていまう内容だが、これからこのゲームをプレイしようという人には、必要になる情報なので敢えて書いてしまおう。

この二つを手に入れるためには、「惑星マトゥラー」での戦いに勝利して、そのまま動かずに1分間待つのだ！　当時私はこれがどうしてもわからずに悩み続け、ある日友人から、この情報を見たんだけど…と切り出された時には開いた口が塞がらなかった。パソコン版のように、コマンドを選び、航路を通るようなシステムでは、ちょっと考えたりマニュアルをめくったりしてる間に1分なんて過ぎてしまうだろう。だが、十字キー1つで動き回れるFC版で、戦い終わった惑星のそばでじっとしていなければいけない、なんて誰が思いつくというのだろうか!?

そんなわけでFC版、かなり不親切なところもある。しかしこの謎さえわかっていれば、あとはそれほど詰まるところもないはずだ。輝けるFC初SLGなのだから、入手できるものならば、ぜひとも遊んで欲しい。



艦隊戦。ちょっとこれは無謀な戦いだが、障害物をうまくつかうことで勝利できることも（FC）。

これで何故大ブレイクしなかった!?

このように、かなり独自の路線を歩み、ありとあらゆる試みを取り入れた「ディーヴァ」だが、残念ながらユーザーの間で大ブレイクする、とまでは行かなかった。この壮大な構想にあてられて、「ディーヴァ」をやるために2台目のパソコンを買い（しかも88に決めた理由は、主人公の顔が好みだったから、というだけだ）、関連書籍を集めまくった私としては、非常に歯がゆい思いを抱いていた。

その理由としてはいくつか考えられる。まず、いくら多くのジャンルを混ぜたとしても、結局ユーザーにはSLGとして捉えられたのだろう、ということ。そして「とっつきにくさ」を解消するための最右翼として導入されたACTが、難しすぎたということ。それでなくてもキーボード操作は難しいのに、各惑星で重力の違いまでつけてくれた惑星戦は、ありがたすぎて涙が出る、といった代物だったのだ。

また、最大のウリである機種間でのコミュニケートにも悩まされた。これによって重要な情報が得られることも多いのだが、実際問題として、自分とは違う機種で「ディーヴァ」をプレイしている人が周りにいる、という状況を要求するのはかなり厳しい。もちろん一人だけでも遊べるが、それでは「ディーヴァ」の真の遊び方とは言えないだろう。私も周囲をくまなく洗脳して「ディーヴァ」を



10年来の宝物、ファンブック。今回初めて気づいたけれど、この本って「あの会社」が書いていたのね…。出渕裕さんの表紙が豪華。他にも、マンガやゲームブックが数冊出ている。

パソゲーより愛をこめて

ディーヴァ人物相関図

ストーリー1
「ヴリトラの炎」（PC−8801mkⅡSR）
ルシャナ・パティは辺境星系の司政官。シヴァの作り出した巨大な人工有機体ヴリトラに婚約者もろとも惑星を壊滅させられたことから、シヴァを追う。その途中生贄にされかけていたラトナ・サンバを救い、決戦の場所へと向かう。

ストーリー2
「ドゥルガーの記憶」（FM-77AV）
貴族であるア・ミターバは、シヴァの手で妻のサティーを目の前で殺されてしまう。やがてシヴァを追いつめた彼は、亡き妻と同じ姿の「ドゥルガー」という女に会う。彼女はシヴァが作った人工有機体だったのだ。そのドゥルガーに、あるはずのないサティーの記憶が甦る。

ストーリー3
「ニルヴァーナの試練」（X−1）
帝国軍艦長アモーガ・シッディの艦には、生体コンピュータ「ニルヴァーナ」が搭載されていた。これは超能力種族の脳を使った物で、彼はその恨みをかい一族に殺されてしまう。そこを、彼と同じくラティーという謎の女を追っていたアクショーに助けられた。

ストーリー4
「アスラの血流」（MSX）
アモーガの部下でエースパイロットのラトナ・サンバ。ラティーを追っていたところ、突然親友のラーヴァナに裏切られ撃たれた。真相究明のためにシヴァの主宰するリュカーン教に潜り込むが、結局親友をその手で殺めることになる。

ストーリー5
「ソーマの杯」（MSX2）
科学者であるアクショー・ビアは、究極の蘇生薬ソーマを開発した。しかし助手のラティーがそれを盗み失踪したために彼女を追っている。その途中殺されたアモーガを、残ったソーマで蘇生させた。その後、彼と行動を共にする。

ストーリー6
「ナーサティアの玉座」（FC）
紫苑の海賊マータリ・シュバン。彼は3歳の時に夢の中で皇帝になることを告げられた。それ以来、彼は夢で見た約束の地アシュビンを探している。クリシュナに、「アシュビンはナーサティア双惑星のことだ」と教えられ、シヴァとの決戦の地となったそこへ向かった。

ストーリー7
「カリ・ユガの光輝」（PC-9801）
気づいたときには断片的に記憶を失っていたクリシュナ・シャーク。他機種の主人公たちとの多くの関わりの中から、自分の求めるものが「ナーサティア双惑星」にあることを確信する。力の均衡が崩れた暗黒時代―カリ・ユガの時代を彼は救うことができるのだろうか。

シヴァ・ルドラ
元帝国宇宙軍総司令官であり、アスラをあがめるリュカーン教の教祖の1人でもある。人工有機体ヴリトラを作り主星アルジュナを崩壊させた張本人。人工有機体作成のためにリュカーン教信者であったラティーにソーマを盗ませる。

- プルシャ　叔父（アモーガ）
- 黄金帝マヌ　側近（プルシャ）
- ラティー　助手（アクショー）
- ラティー　姉弟（ラーヴァナ）
- サティー　妻（ア・ミターバ）
- ラーヴァナ　親友（ラトナ）
- ラーナ　婚約者（ルシャナ）

裏　技

●惑星を10個占領
ＦＣ版の裏技。パスワード入力画面ですべて「し」を入れてエラーを出す。そして改めてゲームスタートさせると、惑星10個を占領した状態になっている。しかし残りはどれも手強い惑星ばかり…。

●惑星の簡単な救助法
自分の惑星が点滅し始めたら、すぐにパスワードを取ってリセットを押す。そして今取ったパスワードを入力すると、点滅していた惑星が元に戻って青くなっている。

購入させたが、88ユーザーが多かったために全機種で遊ぶことはできなかった。こんなことならヒゲオヤジが主人公のＭＳＸ２にしておくんだった…、と後悔したことしきりである。

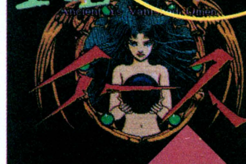
小さなつまづきはあったものの、このように単なる「移植」ではなく、機種ごとに別のストーリーをつけるというアイディアは、今でも充分通用すると思う。ＰＳやＳＳ、ＳＦＣなどを使い、イベントをもっと充実させて「ディーヴァ　リメイク」をぜひとも制作して欲しい、と切に願っているのだが、どこかに賛同者はいてくれないものだろうか。

PASOGE LOVE² REVIEW

2

パソゲー移植作品の素晴らしき代表格！

イース



4種の家庭用ゲーム機に移植されたアクションRPGの傑作。オリジナルのパソコンRPG版が「3」で終わっているのに、家庭用では続編が作られたという点からもその実力が伺える。

世界を震撼させた「優しい」ゲーム

赤毛の少年アドル・クリスティン。イースシリーズは全て彼が主人公であり、そもそもの設定が、高名な冒険家であるアドルの数奇に満ちた冒険の一節ということになっている。アドルが残した数百冊にも及ぶ冒険書の中から厳選された物語。「イース」すらもその中の一つに過ぎない。

1987年5月。何の前触れもなく雑誌に「イース」の全面広告が掲載された。しかも発売はたった1カ月後。この抜き打ち的な暴挙に世界は震撼した、というのは大げさだが、ユーザーが発売を心待ちにしたのは事実だ。なにしろ発売元の日本ファルコムはヒット作を連発中のメーカーだったのだから。広告のキャッチコピーは「幾重に織りなす謎の世界（イマージュ）」という何かを予感させるもので、日本ファルコムというブランドイメージだけでなく、この広告で購入を決めたユーザーも多かったことだろう。

こうして発売された「イース」は、あらゆる意味でユーザーを裏切った作品だった。パソコンソフト史上に名を残す「ザナドゥ」も日本ファルコムの作品で、絶妙のゲームバランスを誇る名作だが、難易度はかなり高かった。例えば、二段ジャンプなどのテクニックが必須なのに、パソコンではテンキーを使ってプレイするため、不慣れなうちは操作すら困難だったのだ。

次に発売された「ロマンシア」は可愛いグラフィックとポップな音楽とは裏腹に鬼のような難易度を誇り、制作者自ら「難しくしすぎたかな」と言わしめた。現在ほどパソコンが一般化していない当時、パソコンユーザーは良くも悪くもマニアであり、彼らに合わせるように作られたゲームソフトは、当然のように高難易度だった。

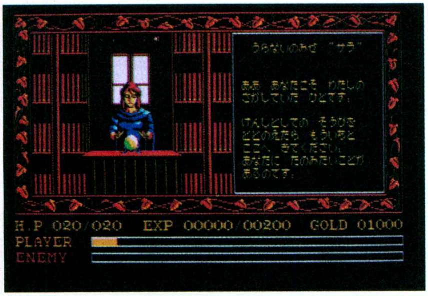
「イース」はそんな状況に一石を投じる結果となる。「イース」はあまりにも「易しい」作品だったのだ。これまでの激烈な難易度に慣れ親しんだユーザーは、あまりの手応えのなさに呆気にとられたものだ。しかし、クリアする頃には自分の考えが間違っていたことに気づかされる。「易しい」のではなく「優しい」作品であることに。そしてこの「優しさ」こそが、イースというシリーズに共通した要素となってゆく。

赤毛の少年・アドルの冒険物語

さて、「イース」の内容をここで簡単に紹介しておこう。ゲームの舞台はエステリアという土地。流浪の冒険者アドル・クリスティンは呪われた国として名高いこの地を次の冒険に選んだ。

スタートはミネアの町。アドルはここで占い師のサラから「イースの本」の捜索を依頼される。これが唯一の目的なのだ。神殿で牢屋に捕らわれていたフィーナという少女を助け出し、ボスキャラを倒して本を入





彼女が占い師のサラ。彼女と出会ったことでアドルの冒険が始まる（88）。

手。意気揚々とサラに会いに行くアドルだったが、彼女は「廃坑へ」という言葉を残して何者かに殺されていた。彼女の残した「イースの本」を持って廃坑へ行き、3冊目を入手。途中で手に入れた銀のハーモニカを素直に詩人のレアに返すアドル。当然、ネコババなどはしない。その後、残りの本がダームの塔にあると聞き、苦労して2冊の本を入手。ラスボスのダルク・ファクトを倒し、最後の一冊を手に入れればエンディングだ。

　こうしてみると、ほとんどストーリーなどなく、実にあっさりと終わってしまう。もっとも、目的が「イースの本」を集めることなのだから仕方ない。ストーリー的などんでん返しはないし、伏線も全くない。銀製品が盗まれるという情報を聞くけど、それっきり。助け出したフィーナは記憶喪失のまま。「イースの本」に書かれている内容もサッパリわけが分からない。こうして何一つ謎が解明されないままでゲームは終わってしまう。それにしても依頼者が亡くなった後も「イースの本」を探し続けるアドル。根っからの冒険野郎である。

　ストーリー的には何一つ進展しないまま終わってしまう「イース」だが、それでいて十分に面白いのだから不思議なものだ。つまり、RPGにも関わらずストーリー以外の部分で楽しめたのである。その理由をいくつか説明しておこう。

　「イース」はアクションRPGだ。それも敵を攻撃するには、正面からぶつかればいいというシンプルな。しかし、これがいいのだ。敵がいたら何も考えずに突っ込めばいいのだから。当然、敵から反撃を受けるが、それを回避するのも敵から半キャラ分ずらして攻撃すればいいだけ。すると「バシュ、バシュ」という小気味いい音と共に敵を倒せる。これが妙に快感なのだ。そして何よりもバランスの良さ。フィールド上をふらふら歩いているうちにレベルアップし、無理な経験値稼ぎの必要がない。

　バランスがいいのは戦闘だけではない。ダームの塔では鏡に触ってワープしていくのだが、これがマッピングする必要はないけど、頭の中はこんがらがっているという程度に抑えられている。隠し扉の扱いも絶妙だ。隠し扉は「マスクオブアイズ」というアイテムを使えば見ることが出来るようになる。しかし、それでは隠し扉を見つける快感がなくなってしまうので、アイテムを使うと扉は見えるが敵が見えなくなってしまうのだ。その結果、「ここだ！」と思った場所以外で使うのは危険。つまり、簡単に扉が見つかるようにしておきながら、自分で捜す楽しみも残していることになる。

　こうした画期的な要素が詰まった「イース」は、広告掲載の翌月には各パソコン情報誌が特集を組み始め、その後、約半年に渡って攻略記事などが掲載され続けた。売れ行きも上々で、発売直後には売り上げ第1位を記録する。そして何よりもユーザーの評価が高く、読者投票では1位の座を何カ月にも渡り維持し続けたのだ。

実は捨て石だった「イースⅠ」

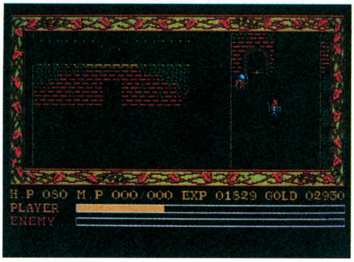
　そして1988年3月。世界に再び衝撃が走った。前作同様に何の前触れもなしに「イースⅡ」の広告が掲載されたのだ。今度も発売はたった1カ月後。「イース」で心地よい難易度というものを味わったユーザーは、続編の発売を心から歓迎した。

　「イースⅡ」の広告には大きな字で「優しさから、感動へ」というコピーが添えられていた。「イース」は確かに「優しい」ゲームだった。絶妙のゲームバランスで誰でもクリアできる難易度、そして少し考えれば突破できるトラップ。クリアする喜びを前面に押し出したゲームだったといえる。ところが、今度は「感動へ」と明言されている。ユーザーはこのコピーだけで続編がストーリー重視なのを予感した。

　驚きはそれだけでは終わ

イース　機種：FC／定価：6200円／メーカー：ビクター音楽産業／発売日：88.8.26　**イースⅡ**　機種：FC／定価：7500円／メーカー：ビクター音楽産業／発売日：90.5.25　**イースⅠ・Ⅱ**　機種：PC-CD／定価：7800円／メーカー：ハドソン／発売日：89.12.21　**イースⅢ**　機種：FC／定価：7500円／メーカー：ビクター音楽産業／発売日：91.9.27

らない。説明文に気になることが書かれていたからだ。端折って書くと、「もともとイースはIとIIで一つの物語なのでイースIのタイトルにはOMEN（前兆）という言葉があった」。これには心底驚かされた。「イース」は謎を多く残したまま終わったが、それが全て「イースII」のための伏線だったのだ。それにしても作品一つを捨て石にするというのは大胆な発想だ。「ドラゴンクエスト」のように、結果的にシリーズ化して伏線になったものとは違い、イースは初めから続編を想定していたのだ。これはよほどの自信がなければ出来ることではない。作品中に謎が残ったままだと、ユーザーの評価は「ふざけんな！このク○ゲーが！」となってしまい、続編どころではなくなってしまうもの。しかし、「イース」はその完成度の高さから謎が残っていることを感じさせなかった。PCエンジンでは「イースI・II」として発売されたので、単純に「イースII」が前編で「イースI」が後編であるかのようにプレイできる。しかし、実際にはとんでもない危険を冒していたのであり、その危険が更にユーザーを感動させることになった。



下のメーター状のHP表示が、成長したなあ、という実感を持ててよかった（88）。

「I」の謎はすべて解けた！

「イースII」はデモから度肝を抜いてくれた。詳しくは触れないが、当時はアニメーションするデモなどほとんどなかったのだ。このデモでイースの国がエステリアの上空に浮かんでいることが分かり、地理的な繋がりや、これからの冒険の期待感を増してくれた。さらにデモには一人の少女が「何かしら？」といった感じで振り向くシーンがあった。この少女こそイースの人気を不動のものにした立て役者であるリリアだ。この「振り向くリリア」のおかげで何人のプレイヤーが道を間違えたかは不明である。

ストーリーを重視しただけあって内容を紹介していてはキリがないが、前作の謎は全て氷解することになる。記憶喪失の少女フィーナ、ダームの塔で謎の言葉を残した詩人のレア、イースの本に書かれた物語、その本を書いた神官たち。さらに、イースが空に浮いている理由、魔物の存在するわけ、魔法の意味など挙げていけばいくらでもポイントはある。前作にも増してテンポは良くなり、イベントも目白押し。徐々に解き明かされていくイースの謎にプレイヤーは引き込まれ、感動に包まれながらエンディングを迎えることになる。

「イースII」は純粋な続編なので、アクションや操作性も前作を踏襲しており、ゲームバランスやボス戦の歯ごたえもそのままだ。唯一変わったのは魔法が使えるようになった点だが、プレイしてみると違和感など全くなく、便利この上ない。演出的にもグレードアップしており、特に「鐘つき堂」のシーンは秀逸だった。「イースII」では完全重ね合わせ処理をしているだが、このシーンでは背景の雲がまるで多重スクロールしているように見える。初めて見たときには感動したものだ。このシーンはスリリングな展開で、鐘が一つ鳴るたびにドキッとさせられるに違いない。

BGMも秀逸で、「イースII」はストーリー、システム、グラフィック、そしてBGMと全ての面で高いレベルを維持した作品だといえる。

「イースII」は前作を上回る評価を得て、プレイヤーの人気も根強かった。今でも好きなゲームのトップに挙げる人もおり、プレイしたことのない人には是非とも遊んで欲しい。もちろん、その際には「イースI」から始めた方がより楽しめるはずだ。



イースIIの鐘つき堂のシーン。背景に流れる雲も美しい。（PC）

イースIII ワンダラーズフロムイース 機種：SFC／定価：8800円／メーカー：トンキンハウス／発売日：91.6.21 **イースIII ワンダラーズフロムイース** 機種：PC-CD／定価：7200円／メーカー：ハドソン／発売日：91.3.22 **イースIII ワンダラーズフロムイース** 機種：MD／定価：8700円／メーカー：日本テレネット／発売日：91.11.1

続編として作られた3作

「イースⅣ」は日本ファルコムの原案を元にソフトハウスが独自に作った作品で、ＰＣ版とＳＦＣ版では若干異なっている。基本的には「イースⅡ」の後継作で、再び二頭身キャラがぶつかって戦闘するシステムに戻った。「イース」で使われた「マスクオブアイズ」が重要な役割を担っており、エステリアで懐かしい面々とも出会うことができる。

「イースⅤ」は日本ファルコムが自ら発売した、完全オリジナル。通常バージョンと、敵を強くし隠しダンジョンなども入れたエキスパートバージョンがある。

賛否両論だった「Ⅲ」

さらに時を経て1989年6月、「ワンダラーズフロムイース」の広告が雑誌に掲載された。しかし、今回は世界が震撼することはなかった。なにしろ、前年の10月には画面写真が公開されていたからだ。ところが、その画面写真がまことに困ったものだった。前作、前々作とはうって変わって横スクロールの画面だったからだ。しかも、その後の続報が入ってこない。ユーザーは、イースの続編ということで期待はしていたが、内心は半信半疑の状態で発売を待つことになった。

ストーリーは「イースⅡ」の後の話である。イースに平和をもたらしたアドルは、ドギと共に彼の故郷であるレドモンドの町を訪れた。採石場にモンスターが現れ、逃げ遅れた者がいると聞いた冒険野郎のアドルは徐々に事件に巻き込まれてゆく。

前作からさらに進歩した技術は、グラフィックのクオリティを向上させ、磨きが掛かった多重スクロールは見る者の目をみはらせたが、本作は賛否両論を受けることになる。否定した者の多くは純粋なイースの続編を求めたからだろう。しかし、イースでの話は前作で完結したのだから、さらに火種を求めるのには無理がある。また、横スクロールになったことに拒否反応を起こした人は、その利点（キャラクターが演技する点など）に目をつぶっているのだ。

筆者自身も当初は「これは失敗かな」と思ったが、クリアする頃には紛れもなくイースの後継作だと思うようになった。イースシリーズを貫く「優しさ」が随所に残され、ストーリー展開のテンポ、適度な謎、そしてボス戦、その全てが前作を越えようとする意気込みに溢れていた。

結局のところ、「ゼルダの伝説」が「リンクの冒険」になったときに受けたショックと同じようなものなのだろう。本作のタイトルは「ワンダラーズフロムイース（イースからの放浪者）」であり、「イースⅢ」の方がサブタイトルなのだ。つまり前作の外伝的要素の方が強いのだから、暖かい目で見て欲しかった。実際、ゲームの出来としては素晴らしいのに、「イースⅡ」の呪縛が大きすぎた不運なゲームといえる。

優しさから感動へ、そして…

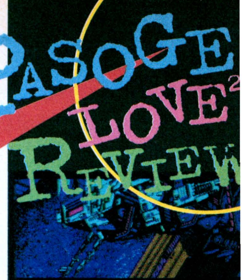
イースシリーズに共通する「優しさ」。これが現在でもイースを「ゼルダ」と共にアクションRPGの双璧としている大きな理由だろう。ストーリーだけでの感動を優先するなら、コマンド選択式のRPGの方がはるかにたやすい。しかし、イースはその道を選ばなかった。イースは別のベクトルからの挑戦をしたのだ。

それは制作者からのメッセージでもある。せっかく買ったのならクリアして欲しい、せっかく遊ぶんだから楽しんで欲しい…。こうして単純作業になりがちなレベル上げは排除され、飽きさせないようにスピーディーに物語が展開する。それでいて微妙な歯ごたえは残し、クリア後の充実感も与えたい。こうしたわがままな「優しさ」を見事に昇華させたのがイースなのだろう。



横スクロールになったⅢ。背景の多重スクロールに感激したものだった（88）。

イースⅣ～Mask of The Sun～ 機種：SFC／定価：9800円／メーカー：トンキンハウス／発売日：93.11.19 **イースⅣ The Dawn of Ys** 機種：PC-CD／定価：7800円／メーカー：ハドソン／発売日：93.12.22 **イースⅤ 失われた砂の都ケフィン** 機種：SFC／定価：12800円／メーカー：日本ファルコム／発売日：95.12.29 **イースⅤ エキスパート** 機種：SFC／定価：11800円／メーカー：光栄／発売日：96.3.22



MUSIC COMPOSED BY KOICHI SUGIYAMA

3：大作映画顔負けの演出とストーリー

ジーザス

～恐怖のバイオモンスター～

前回ハレー彗星が接近したのは86年。その翌年、次の彗星接近を舞台にしたゲームが発売された。映画「エイリアン」を彷彿とさせるストーリーに、真の恐怖を感じることができる！

コマンド選択は「簡単」の代名詞

エニックスといえば「ドラゴンクエスト」が真っ先に頭に浮かぶRPGの老舗。しかし、AVGに関しても質量共に豊富で、ポートピア連続殺人事件、ウイングマン、アンジェラスなど枚挙にいとまがない。「ファイナルファンタジー」のスクウェアはアルファ、ブラスティー、「ハイドライド」のT&Eソフトもスターアーサー伝説などのADVを発売している。優れたRPGを作るには、シナリオが最優先されるADVで秀作を作れるくらいの力量が必要なのかもしれない。

そんなエニックスの最強スタッフが作り上げたのが「ジーザス」だ。家庭用ゲーム機ではファミコンに移植され、キングレコードから発売されている。特徴としては難解な謎解きが一切ないこと。当時のADVは推理モノが大半で、ストーリーよりも謎解きをメインにした物が多かった。一方、本作ではストーリーを堪能してもらうため、ユーザーに余計なストレスを与えないようにしている。基本的にコマンド選択式なので、総当たりで試せば必ずクリアできる。これも以前のADVではキーボードからの直接文字入力だったので、ユーザーにクリアしてもらうために生じた手法だ。もっとも、裏を返せば簡単にクリアできてしまうことになるのだが、本作は展開が映画顔負けなので、ストーリーに引き込まれているうちにエンディングを迎えることになる。

ハレー彗星から来たモンスター

舞台は2061年。ハレー彗星が再び地球に接近している。人類の科学は順調に発展し、ハレー彗星に有人探査機を飛ばす計画が発動された。世界8カ国から選ばれた乗員は、「コメット」と「ころな」という2機の探査機に分乗し、ハレー彗星のガスを調査に向かうことになる。

ゲームを始めると、ちょっと意表を突いたオープニングの後に、暗黒の宇宙空間に浮かぶジーザスをバックに本作のメーンテーマが流れ、スタッフロールが表示される。これがあたかも壮大な映画の始まりのような印象を与え、プレイヤーに高揚感をもたらしてくれている。

ゲーム序盤は宇宙基地「ジーザス」の内部が舞台。ここは人物紹介のようなものだが、その手法が軽妙だ。ジーザスの司令官の依頼で乗組員に宇宙船で使うカードを渡しに行く、という設定で自己紹介されるので実



当たり前だけどこのシーンはＦＣでは削られた（笑）。さすが女医さん、色っぽい（88）。

DATA

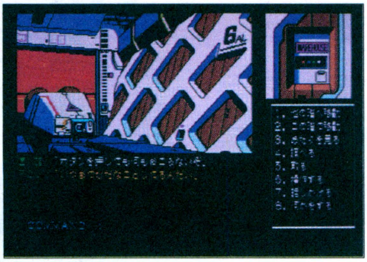
ジーザス～恐怖のバイオモンスター～
機種：FC
発売日：89.3.17
ジャンル：ADV
メーカー：キングレコード

パソゲーより愛をこめて

に覚えやすい。主人公である速雄（はやお）と恋人のエリーヌとの一幕などもあり、序盤は終始穏やかな雰囲気で進行する。

しかしコメットが先発隊として出発した直後、序盤の穏やかな雰囲気から一転して、プレイヤーは緊急事態に投げ出される。コメットからの連絡が途絶えてしまったのだ。そこで、速雄が偵察に向かうことになった。

コメットにたどり着いた速雄は、相棒であるロボット・フォジーと共に、五層構造のコメット内部の調査を開始する。やがて連絡が途絶えたのは、ハレー彗星から採取した生命体の仕業だということが判明する。



ＦＯＪＹと共に「コメット」を探索。このエアロックの操作が、後で重要になる（88）。

モンスターは熱エネルギーを主食にしており、効果があるのは冷線銃だけ。それも怯ませるだけで倒すことは出来ない。唯一生存していたエリーヌを先に脱出させた速雄は、モンスターのいるブロックを宇宙に切り離し、戦闘時に千切れたモンスターの破片を研究用に「ころな」へ持ち帰る。

この船内調査時の音楽が実にいい。「ブゥーン、ブゥーン」と単調な音を繰り返すだけで、恐怖感をいやがおうにも高めてくれる。しかも部屋を調べると急にモンスターが現れたり、乗組員の死体を発見するのだからたまらない。

コメット内で速雄が出会ったモンスターは全て違う形態だった。また、乗組員の死体は全て首筋に小さな傷があるだけ。モンスターは人間のＤＮＡを取り込んで、進化していたのだ。「ころな」へ戻ってホッとする間もなく、採取したモンスターの破片が再び乗組員を襲い始める。さらに進化したモンスターには、頼みの綱の冷線銃も効果が少ない。しかも、モンスターは人間のＤＮＡだけではなく生前の記憶も入手していた。非常に狡猾になったモンスターは、ハレー彗星から仲間を呼び寄せようとする。果たして速雄はモンスターを撃退し、地球を守れるのだろうか。

これ以上の紹介は差し控えるが、実はここから先がジーザスの真骨頂なのだ。様々な謎の解明、そして怒濤のフィナーレへと突入。全てが終わって抱き合う速雄とエリーヌの姿に重なって、含みを持たせた「フォジーの独り言」が始まる。

この結末部でジーザスは高く評価されることになったのであろうし、今プレイしても十分に楽しめる出来映えだ。そしてストーリーもさることながら、音楽も素晴らしい。エニックス製作ということからも推測できるように、すぎやまこういち氏の作曲なのだ。

少し残念なFC版の移植

現在入手できるのはＦＣ版くらいだが、可能であればパソコン版をプレイして欲しい。移植が芳しくないのだ。ＦＣ版でつけられた「恐怖のバイオモンスター」という陳腐なサブタイトルが示すように、パソコン版の硬質な印象が損なわれた部分があまりに多い。

変更点としては、グラフィック自体が低年齢層向けになってしまっていること。しかも、モンスターの進化がポイントなのに、グラフィック的に進化したように見えなくなっている。シナリオも一部変更されており、不必要なくらいの簡単さになった。さらに、緊張と弛緩の融合が恐怖を倍増させていたのに、後者に削除された部分が多くメリハリに欠ける。例えば、フォジーの名の由来（「ＦＯＪＹ」を一文字ずつずらす）が説明されていない。特に後者はクライマックス直前に気を許させるための伏線になっているので痛い。

苦言が多くなってしまったが、これは逆説的にパソコン版を褒めただけで、ＦＣ版の出来も悪くない。大筋のストーリーには変更点がないので興味があったらプレイして欲しい。筆者自身も３８０円で購入できたように安価で手に入れられるはずだ。

発売された87年はＦＣで「ドラクエII」が大ヒットしていた。そんな状況下でも「ウチはパソコンソフトメーカー」と言い切っていたエニックス。「ジーザス」は、精力的にパソコンソフトをリリースしていたエニックスの底力が見られる逸品だ。



4 サーチレーザーと変形に惚れた！
テグザー

ロボットから飛行形態へのスムーズな変形、美麗なサーチレーザー、そしてFM音源でのBGMで当時のパソコンユーザーからは拍手喝采を浴びた。だが、それゆえにFC移植版の出来に愕然とさせられた一本。

魅力のつきないオリジナルＳＴＧ

最終的には爆発的な販売台数を重ねたハチハチといえども、「〜ｍｋⅡＳＲ」の発表当時はまだまだゲームの本数も少なく、オリジナリティのあるものも少ない状況だった。そんな85年、ゲームアーツ社から発売された『テグザー』は、驚きと感嘆の声を持ってユーザーに迎え入れられることとなった。

それもそのはず。なにしろ初の「〜ｍｋⅡＳＲ」専用のオリジナルＳＴＧである。高解像度モードを使った美しいグラフィック、スムーズに流れるスクロール、ＦＭ音源を使った耳に残る美しいサウンドなど、その魅力を挙げればキリがないほどだ。

と、ここまでは当時の評価をまとめたものである。実は筆者は『テグザー』というゲームをほとんどプレイしていなかった。ちょっと大げさなウワサ話ではないか？　そんな疑問を持ちつつも、ハチハチの電源を入れてみた。

冷静な判断がものをいう戦術的ゲーム

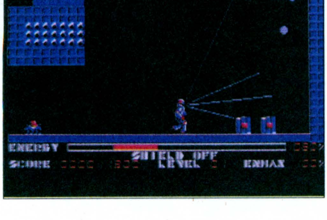
プレイヤーは、戦闘機とロボットに変幻自在の高機動メカ、テグザーを操り、迷路状になった謎の惑星『ＮＥＤ－ＡＭ』の中心部の謎に迫っていく。ＮＥＤ－ＡＭは、全16ステージからなり、それぞれにさまざまなパターンをもつ敵が存在する（ただし、色違いも多いが）。１ステージは、テレビ画面24個分で構成され、テグザーの移動に合わせて8方向にスクロールする。

テグザーはロボット形態と飛行形態の2種類に変形でき、変形はテンキーの下＝数字の2で行う（当時のゲームは1〜9の数字キーを使ってプレイしていたのだ）。また、飛行形態のときに壁にぶつけても、ロボット形態へとチェンジできる。変形にはなめらかなアニメ処理が施され、発売当時の話題のひとつとなっていた。

ロボット形態では、自動的に敵に狙いをつけて攻撃するレーザーを連続発射できるが、狭くなった通路へは入ることができない。飛行形態になると、狭いところを通過するのに適しているが、進行方向にしかビームを発射できない。

さまざまな敵の待ち受ける迷路状に入り組んだマップをクリアするためには、そのときどきの状況に応じて上記の2形態を変化する必要があり、瞬時の判断力と、それに応じたキー操作がプレイヤーには求められる。

また、ロボット形態のときのレーザーの美しさも必



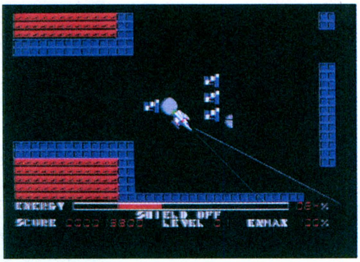
これがウワサのレーザーだ。敵に向かって複数の光が伸びていく様は美しい（88）。

DATA
テグザー
機種：FC
発売日：85.12.19
価格：5500円
ジャンル：シューティング
メーカー：スクウェア

パソゲーより愛をこめて

見である。漆黒の背景のなか、敵を突き抜けていく数本の光線…。集団で襲いかかってくる敵を確実に捕らえ、ばたばたと破壊していく。破壊力、追尾性能ともに優れており、まさにこのレーザーこそが『テグザー』最大の爽快感を呼んでいたのだ。

自機はエネルギー残量制で、エネルギーの残りがゼロになると爆発し、ゲームオーバーとなってしまう。エネルギーはビームの発射や、敵との接触、敵の攻撃



飛行形態の場合。写真ではレーザーが2本出てるように見えるが、本当は1回で1本しか出していない（88）。

を一定時間防ぐことのできるバリアを使用することなどで減少していく。エネルギーの増加と補給は、特定の敵を倒すことにより行える。

ただし、エネルギーには最大値が決められており、最大値以上のエネルギーの補給は無意味だ。ときには敢えて補給キャラを残しておき、まずは先のほうにいる敵から倒しておく。そしてダメージを受けたら、そこから補給のために戻ってくる。と、シューティングらしからぬ戦術的な思考パターンも必要になる。

敵に対しても、ちょっとした頭脳戦になる。先にも書いたとおり、敵は集団で襲いかかってくる。たとえ最初のほうでも、何も考えずに先を急ぐと、ものの数秒でゲームオーバーとなる。ここは、そろそろと前方を確認しながら画面をスクロールさせ、敵を少しずつおびき寄せながら、倒していくといったプレイ方法をとることだ。

それでも、敵キャラの出現位置はあらかじめ決まっているので、何度となくプレイしていれば、必ず先に進めるようになっていく。何度やられてもくやしい思いをしてもこの過程が非常に楽しい。そして、気がつくと延々とプレイ…つまりはハマっているのだ。

やはりウワサは本当だった！

このようにプレイヤーに求められる部分も多いが、得られる部分もまた大きい『テグザー』。そのハイレベルでのバランス感覚は最近のゲームでもなかなかお目にかかることはできない。

なるほど…、ウワサは本当だった。『テグザー』はただの見せかけだけのゲームではない。いやむしろ、今プレイすればこその魅力も持っている。そして、当時のゲーマーにとっては、今なお色あせない一本といえよう。

スケールダウンしたFC版

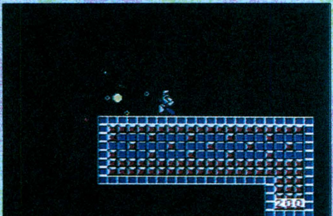
『テグザー』は、85年の12月にスクウェアがFCを発売。多くのユーザーたちの期待を集めたが、さほどのヒットとならずに終わっている。この不人気の理由は、やはりパソコン版と比べられてしまったことだろう。ここにいくつかその違いを挙げてみよう。

まずは見た目の問題が大きかったこと。パッと見でわかるほど画面も荒い。FCというハード性能のせいもあるが、これではパソコン版とはとても比べられたものではなかった。また、BGMもいたってシンプルなもの…。

そして最大の欠点は、ロボット形態での攻撃方法が、ポンポンと発射されるミサイルに変更されたことだ。これは見た目にもなさけない。それに自機の攻撃力そのものが弱体化し、同時にプレイヤーの爽快感は半減している。

反面、敵の動きなども遅くなっているので、難易度そのものはパソコン版とさほど変わらない。いやむしろ、豊富な隠れキャラのおかげで、自機のエネルギーを回復させやすく、全体的には簡単になったともいえるのだ。

それでもFC版『テグザー』はけしてつまらないゲームではない。オリジナルの持つ戦術的STGとしての魅力は十分に残っている。それにゲーム初心者にはパソコン版よりも遊びやすく、入門向けとしてはいいかもしれない。



画面レイアウトもシンプルになり、メイン画面には右下のエネルギー残量表示のみ。シールドを使った場合は画面左下に表示される（FC）。

5・

エニックス→任天堂になって大変身！

銀河の三人



タイトルが変わり、イラストが変わり、音楽が変わった。それによって、すっかり元パソゲーという色が薄れた異色の作品。ゲーム自体はSF的要素と軽妙なシーンが融合した良作RPGだ。

いつのまにか「濃く」なっている！

西暦2300年、永遠の戦争放棄をした地球連邦は、謎の宇宙人『ガルム』に攻撃され、その戦力のほとんどを失ってしまった。今や地球に残された戦力は、2機の超能力兵器ライーザのみ。果して人類は絶滅をまぬがれることができるのか…？

そんなコテコテのSFチックなオープニングから始まる『銀河の3人』は、87年に発売された初の任天堂ブランドのSF・RPGで、もともとエニックスから発売されたパソコン版『地球戦士ライーザ』という人気タイトルを移植したものだ。

FC版はパッケージイラストに漫画家の永井豪、サウンドに元YMOの高橋幸宏と、豪華スタッフを採用し、パソコンとは違ったアレンジが加えられている。さまざま意味で任天堂らしからぬ「濃い」作品に仕上がっている。ここではその数多い異色の魅力を紹介していこう。

月を肴に牛乳を飲み明かす…？

プレイヤーはライーザのパイロットとなり、相棒の「ブルー」と共に、広大な宇宙へと飛び立っていく。そして、ESPの使える少女「リミ」を仲間に加え、最終的にはガルムの指令空母を破壊することになる。本作では彼ら『銀河の3人』の魅力を前面に押し出しているのが特徴だ。ここで、ブルーの自己紹介を見てみると…。

「ヘーイ！　まっていたぜー　相棒!!　よろしく頼むぜー!!」。

…いやはや、ひょうきんなヤツ。

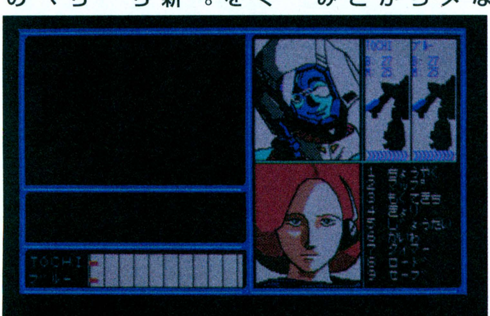
また、延々と続く戦闘のなかで、いきなり、地球からメッセージが送られてくることがある。そのひとつを紹介してみよう。

「僕の夢は大きくなったら牧場を開くことです。そのときには新鮮な牛乳をごちそうします」

…なんのこっちゃと思いつつも、対するブルーの返答がまたいけてる。

「よしきた!!　牧場に牛乳のパックを山ほど並べて月を肴に飲み明かそうぜ。」

こういったイベントが随所にあり、単調になりがちなRPGを飽きさせずにプレイさせてくれる。



ポーズからして軽そうな、相棒ブルー。彼と一緒にライーザを駆って戦うのだ（88）。

DATA
銀河の三人
機種：FC
発売日：87.12.15
ジャンル：ADV
メーカー：任天堂

パソゲーより愛をこめて

PASOGE LOVE² REVIEW

ワープでの移動が斬新

ゲームの通常画面はライーザのコクピットを表現した3D表示となる。そこからマップ画面を呼び出し、まずは目的地を選ぶ。そして、跳躍移動（ワープ）を繰り返すことで、一歩ずつ目的地へと向かっていくという移動方法を取っている。物語の基本設定がSFロボットものである以上、この他に例をみない移動方法には好感が持てる。だだっ広い宇宙空間を淡々と歩かされてはたまらない。それに、方向オンチな筆者としては、道に迷わず、サクサクと次の目的地へと進めるので非常にありがたかった。

跳躍した先で、敵ガルムメカと遭遇すると戦闘になるが、基本的には通常のRPGと同じく、戦う、逃げるといったコマンドから選択するスタイル。また、魔法にあたる部分も超能力＝ESPという形で存在し、攻撃補助やHP回復などがある。

ライーザの攻撃は、弾数制限のない通常兵器たるレーザー系（威力並）と、制限のあるミサイル系（威力大）の2種類に分けられる。また、ミサイルは、一度に数発をまとめて発射することができ、比例して相手に与えるダメージも大きくなっていく。それぞれの兵器の特色を考え、敵の強さに応じて適切な攻撃を使い分けていくことが大切だ。



システムとストーリーとの調和が取れた良質のＲＰＧといえる（ＦＣ）。

ゲームの冒頭からいきなり敵がまとめて出現するのも本作の特徴のひとつ。一度に9体の敵にに襲われることもザラだが、一度の攻撃で複数の敵にダメージを与えられるので安心だ。また、イザとなったら強力なミサイル弾をまとめて撃ちこむといった豪快な大技で敵を叩き伏せる手もある。

それよりも、さまざまな動きを見せる敵の攻撃そのものがやっかいであり、見ていて楽しい部分でもある。例えば、玉砕覚悟で体当たりをしてきたり、ピンチになると仲間を呼び出したりとそのバリエーションも豊富。なぜか、突然自爆する敵もいたりするが、それはこのゲームならではのご愛嬌かな。

無事、目的地の惑星へと到着すると、横スクロールアクション風の画面へと切り替わる。惑星内ではアンドロイドに情報を聞いたり、アイテムを入手したりできる。もちろん、ほとんどの惑星には敵も出現する。情報源としての町でもあり、広大なダンジョンでもある。また、広大といっても、作り自体は単純なのでくまなく回ることはたやすく、敵と戦いつつも、新しい情報やアイテムを求めての探索に没頭できる。

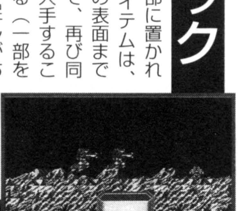
SFへのこだわりが感じられる良作

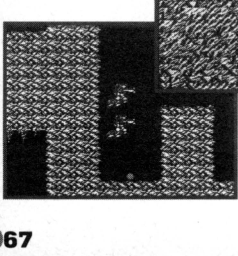
ここまで読んで頂ければお分かりだとは思うが、『銀河の3人』は良質のRPGといえる。初心者のことも考えられた親切なシステム面も好感が持てるし、ゲームそのものの難易度も低めだ（手慣れた人なら2日もあればクリアできるのでは？）。

ブルーに代表されるような独特のノリもあったりするが、実はしっかりと地球存亡をかけた物語も展開しており、内容もけして薄いものではない。いやむしろ、当時の「SF」というものに対しての、スタッフの真剣なこだわりすら感じられる1本であった。

One Point テクニック

惑星の内部に置かれているアイテムは、一度惑星の表面まで出ることで、再び同じ場所で入手することができる（一部を除く）。不足しがちなエネルギーなどを、この方法で集めておくなど、とくに序盤で役に立つテクニックだ。


例えば月内部のアイテムを入手した後、その表面まで移動すると…（ＦＣ）。


再び、同じ場所で同じアイテムが入手できる（ＦＣ）。

今の人たちに、あの時代を体験してほしいですね

山のような葉書にはどれも同じ質問が…

編集部（以下編）：山下さんと言えばやはり「ベーマガ」（★1）ですが。「チャレンジＡＤＶ」と「山下章のレスキュー！　ＡＤＶ」という2本の連載をされていたんですよね。

山下氏（以下山）：はあ…いや、古いですね、そうですね。

編：すいません、今日は古い話ばっかりです（笑）。で、こちらは人気連載だったと思うんですが。

山：葉書はたくさん来ましたねえ。例えば、当時の「デゼニランド」（★2）というＡＤＶの中で、棺桶を開ける場面があるんです。そこで、「アタッチ」というコマンドを入れるんですが、これに皆さん気づかないんですよね。僕も相当辞書をひきました。その一場面のために葉書が、こーんなに（高さ60センチくらい）たくさん来たんです。あのころは、攻略本が全然ありませんでしたからね。

編：「ベーマガ」はプログラム主体の本でしたよね。最初の頃は、ゲームの部分が別冊になっていて、途中から一緒になったと思うのですが。

山：そうです。スーパーソフトマガジンて名前でした。実はあれ、盗まれちゃうから別冊をやめたんです。あれだけ持っていく人が異様に多いと書店からも苦情がきて、じゃあくっつけちゃおうと（笑）。

編：それは知りませんでした。「ベーマガ」の方ではずっとライターを続けてらっしゃるんですよね。

山：今はもう不定期ですが、パソコンゲームの歴史の連載をやっています。二、三カ月に1回しか載らないんですけど（笑）。

台本には一言、「なりゆきで」

編：山下さんが出演されてた「パソコンサンデー」（★3）についてお聞きしたいんですが、あれはＴＶ東京・ＴＶ大阪系列で放映していたんですよね。

山：そうです。

編：番組の内容の方を少しご紹介いただけますか。

山：あれはシャープの販促番組なんです、極端に言えば。当時はパソコンがそれほど世の中に浸透してなかったので、その使い方を見せていた番組です。今と違って、当時はベーシックでプログラムを組むというのがパソコン利用の大きな部分を占めてましたので、それをコーチしたり、本当は司会者の小倉さんはかなりパソコンが使える方なんですが、わざとわからないふりをして、視聴者と一緒に勉強したり。その中で僕はゲームのコーナーをやってました。新作のゲームの画面の紹介や、ソフトハウスの取材、マル秘情報など。今のゲーム雑誌でやってるような内容をコンパクトにした感じですね。

編：副音声で何か流していませんでしたか。

山：プログラムを流してましたよ。あの番組の中で使った画面のプログラムを、データそのまま、音で流してたんです。だから例えば、家でＸ1を持ってる人がカセットデッキで録音して、ロードすれば自分の家で番組でやったのと同じ物が動くんです。

編：30分番組でしたよね。

山：ええ。でも撮るのは、長いと4、5時間かかりました。パソコン通信が一番ネックで、つながらないんですよ本番中に（笑）。話し中だったり、器材がうまくいってなかったり。あの頃は通信ってメジャーじゃなか

★1：「ベーマガ」…電波新聞社発行の「月刊　マイコンベーシックマガジン」の略称。当時のパソコン少年少女の間では、バイブルとまであがめられた雑誌。
★2：「デゼニランド」…ハドソンのＡＤＶ。当時開園したばかりの東京ディズニーランドをもじっている。この頃のＡＤＶは、プレイヤーが英単語を入力する方式だった。★3：「パソコンサンデー」…日曜日の朝にやっていたパソコン番組。山下氏の前にはチュンソフトの中村光一氏も出演していた。放映期間は約5年間。

パソゲーより愛をこめて

1983年、大学生でありながら「マイコンベーシックマガジン」のライターとなった山下章氏。攻略本がほとんどないこの時代、彼のQ&A記事は大きな反響を呼んだ。そしてTV番組への出演に、数々の著作。パソコンが光り輝いていた時代に颯爽と登場し、現在もゲーム業界の第一線で活躍する山下氏に、当時の思い出を語っていただいた。

ったですからねえ。

編：ああいった番組にも台本はあるんですか。

山：ええ、司会者の方は、かなり細かくセリフが書いてあります。ただ、僕とかのところは、「山下」って書いてあって「なりゆきで」とかね（笑）。台本を書く方はそのゲームのことがわからないわけですよ。だから、「スペースハリアーについて、なりゆき」（笑）。後はもう自分でしゃべるしかないので、ほとんどアドリブです。大変なのは、画面とシンクロさせなくちゃいけないことでした。プレイして、いい画面を見せながら、なおかつ喋らなくちゃいけない、それが大変でしたね。

編：出演されていた期間は2年半くらいですか。

山：ええ、僕が始めた頃がちょうど、X68000の登場にぶつかる頃でした。あれは、ゲームをやるということでは、あの頃の究極のパソコンでしたからねえ。やはり、一緒に歩んできた感はありますね。

編：X68Kといえば、「グラディウス」がいい出来だと、番組で山下さんが紹介していたのを覚えています。

山：厳密に言うと微妙に違う部分もあるんですけど、そんなことは気にならないくらいよく移植されてましたね。本体のオマケとしてついてきちゃいますし。あれはシャープの販促の部長さんが、X68Kに何かゲームを一本つけようという話をしてたらしいんです。それで部長さんが、たまたま喫茶店に行ったときに「グラディウス」があって、「これ面白いじゃん、これにしよう」ってその場で決めたらしいですね（笑）。

本が書きたくて原稿を持ち込んだ日々

編：この本（★4）によりますと、「ベーマガ」の大橋編集長と運命的に出会って、ライターという道に入られたと書かれていますが。それは大学の何年生の時でしょうか。

山：昔の原稿をほじくり返されると恥ずかしいですねえ（笑）。確か、83年に88（★5）というパソコンを買っていますので、その時は大学1年生ですね。最初、大学あまり行かなかったんですよ。大学に入って何やろうかな、なんて考えてました。ただゲームが好きだったので、自分でマイコン（★6）を買いました。その…マイコンですよね、パソコンじゃなくて（笑）。

　日本に輸入されたADVをやったら、クリアに1年くらいかかると言われてたのが、それほどかからずに解けたんです。こ



山下　章

1964年生。大学在学中に「マイコンベーシックマガジン」にてゲームライターとしてデビュー。連載が人気を博し、TVのパソコン番組のレギュラーとして出演するなど大活躍。その後、89年にスタジオベントスタッフを設立。現在も第一線で活躍している。近著に「FFⅦ解体真書」など多数。

★4：「この本」…インタビューに資料として持参した、山下氏の著書、「チャレンジ！　パソコンAVG&RPGⅡ」（電波新聞社）。ここではこの本のあとがきで山下氏が書いたことを話題にしている。

れは面白いゲームだけど難しいから、プレイヤーに手ほどきしてあげる本があるといいんじゃないかと思って、勝手に原稿を書いて持ち込んだんです。でも、最初に電話した会社からは、「メーカーに怒られちゃうからだめです」って断られてしまいました。次に電波新聞社に持ち込んだら、編集長から連載やってみようかと誘われました。最初は本を書きたかったんですけどね。

編：それからは、ずっとライターとして。

山：連載をやりながらも本を出したいって夢があったんです。それで某社に企画を持ちこんだら、OKが出たんですよ。原稿を全部入れて、後は出るだけだから楽しみにねと言われたのに、一カ月くらい音沙汰がなかったので僕から電話したんです。そしたら「すいませんうちは倒産しました」って（笑）。じゃあ原稿を返して下さい、って言ったら「その原稿はデザイナーの担保になってるんで返せません」（笑）。

その次に行った某出版局で、最初の本を出しました。思考型のゲームの攻略本としては、日本初だったと思いますよ。それで原稿料の交渉になったとき、「今までにない本だし、売れるもんじゃないから、絶対買い取り（★7）にしといた方が得だよ、山下君」て言われたんですね。でも印税って憧れるんですけどって言ったら、「そんなに入るもんじゃないから、買い取りにしなさいよ」と勧められて。それで、1冊出したんですが、これが売れて売れて17刷くらいまでいったんです（笑）。2回続けてそういう痛い目にあった後、ようやく電波新聞社でこのシリーズ（★8）を出せるようになりました。

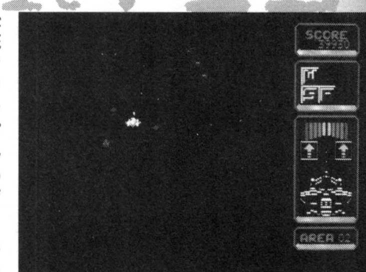
好きだったゲームは「シルフィード」

編：最初に88を購入された後、他には何を。

山：X68Kを手に入れるまでは、途中で98を買ったこともありますが、ずっと88のシリーズを買い換えていました。あとかなり早い時期にアップルを買いました。でも、本物はあまりにも高いので、コンパチの台湾だかで制作したマシンを買いました（笑）。アップルのゲームは、当時すごく面白かったですよ。「チョップリフター」とか、「ロードランナー」とか。アップルで大ヒットして、その後アーケードやFCに移植されていったタイトルもいくつかあるんですよ。

編：当時の88のゲームで、思い入れのあるソフトは何でしょうか。

山：いくつかあるんですけども、88mk2SRの「シルフィード」。素晴らしいゲームでしたね。メガCD版も綺麗ですけど、僕の中では88版の方が上。背景は真っ暗な宇宙だし、星なんかもカクカクしちゃってるんです。けどその分、ゲームの部分がスピーディで楽しかったですね。また音楽が、あの頃としては信じられないような音を出してました。あとは、初期の頃だとアメリカの「ウィザード&プリンセス」っていうADV。お姫様が魔法使いにさらわれて、それを助けに行くというベーシックなゲームなんですが、自分が最初に本格的にやったADVだったので、すごく印象に残ってますね。後は「ザナドゥ」とか「イース」とか、ファルコム系のは好きでした。



本当に背景はまっ暗。時々流れる星がかえってさびしいかも（88）。

編：一時期のファルコムさんの作品は難しかったですよね。

山：「ザナドゥ」は論理的に考えていけばなんとかなるゲームなんですけど。「ロマンシア」は、もう、すごかったですねえ（笑）。

編：あれは、かわいい絵に騙されましたという感じで。

山：そうそう（笑）。あのころのファルコムは「太陽の神殿」といい、ほんと難しいのが多かったですね。

ハードのスペックに左右された移植

編：パソコンから家庭用への移植については、どんなふうにお

★5：「88」…NECのPC-8801シリーズのこと。通称「88（ハチハチ）」。当時個人使用としてはもっともメジャーなパソコンだった。シリーズの出荷台数は98万台。★6：「マイコン」…もともとは、キット制作のワンボードマイコンのこと。しかし、80年代前半は、パソコンという呼び方がまだ一般的ではなく、「マイコン」と「パソコン」が一緒に使われていた。

考えでしたか。

山：ハードのスペック差を考えると、まあよく移植してたなと思いますよ。でも、厳しいのも多かったですよね（笑）。「イース」とか（笑）。パソコン版のFCの「イース」のプログラマの方が、「イース」をプレイして、カセットを本当に叩き割ったらしいですよ。「なんだこりゃー」って（笑）。それくらいすごかったですね。

編：読者さんからの葉書で、『イースの移植をした人は、実はイースが大嫌いだからあんな移植をしたんだ、という噂を僕は聞いたんです』というのが、あったんですが。

山：あー…、それはX68K版のことですね、きっと（笑）。

編：移植されてたのは、ADVやRPGが多かったと思うんですが。

山：パソコンでそれなりの本数が出てたタイトルばかりですので、ソフトハウスが、いけるんじゃないか、と思ったんでしょう。でもやっぱりスペックの差が感じられましたよ。「ザナドゥ」なんか、「ファザナドゥ」っていう違うゲームになっちゃいましたね。

編：ソフトハウスは、移植に関してどう思っていたのでしょう。自社でやられた場合は別として…。

山：自分のところで移植しなかったのは、その時点でFCに参入してないからですよね。よその会社が移植した物に口を出したくないとか、またそういうシステムも整ってなかったからじゃないでしょうか。「ゼビウス」の遠藤雅伸さんが、他の人が作った移植物にどうこう言う気は全然ない、やっぱりオリジナルだけ作ってあとは他の人のだよ、と言っているように。そういう感覚で作ってる方が多かったかもしれませんね。

編：FCでは音も厳しかったと思うのですが。

山：なかにはPSGならではの音を追求していたメーカーもありましたけどね。移植ではないですが、コナミのシューティングゲームの自機の爆発音とかは、すごく細かい音階を組み合わせて実にいい音を鳴らしていたと思うんですよ。ただ、それ以上にパソコンのFM音源はよかったですよね。ゲーム音楽に関してもあの頃の方が面白かったです。こんな音よく出したなあって感動できたりして。パソコンからFCへの移植版はFM音源がPSGになった時点で、グレードダウンしてしまうのは仕方なかったんでしょうね。

編：そうやって移植されてコケちゃったソフトは多かったですよね。

山：残念でしたけどね。でも今は逆に、パソコンのゲームの方があの頃と比べるとパワー落ちてきてるでしょう。立場が逆転したことは間違いないですね。

編：それを感じられたのはいつ頃でしょうか。

山：「ゼビウス」のFC版が出たときです。当時X1で発売されていたものは、結構いい出来だったんですけれど、遊び勝手はFC版の方が良かったんです。その時初めて、「ああ、いつかパソコンは抜かれてしまうだろうな」と思いました。ACTに関してですけどね。

編：それでは最後に、本誌の読者の方々に向けて、一言お願いします。

山：ゲームって古いからつまらないとか、そんなことは絶対にないと思うんですよ。面白いゲームはいつ遊んでも面白いんです。だから、新作ばっかり追っかけて、新しいの出るから買わなきゃ買わなきゃっていうばかりじゃなくね。自分が知らない昔の名作を、何とか入手して遊んでみると、新しい発見があるかもしれません。ゲームの歴史はまだ二十年ちょっとですが、広い意味でそれに目を向けて遊んでいくと、幸せなゲームライフになるんじゃないかと思います。

編：本日はどうもありがとうございました。



★7：「買い取り」…本の原稿料は、大ざっぱに言って、原稿に対して料金を支払う「買い取り」と、1冊につき何％と決めた金額を支払う「印税」の2通りの方式がある。どちらがよいかはケースバイケース。ただし、そうそう左ウチワにならないのは確か。★8：「このシリーズ」…★4の本は、電波新聞社からシリーズ化して発行された。



移植ソフトの歩んだ道

パソコンから家庭用ゲーム機へと実に多くのゲームが移植された。その中で、今回の特集では取り上げられなかったソフトにも触れてみる。

移植物を選んだワケは

今回の「パソゲー特集」は、「家庭用ゲーム機に移植されたパソコンゲーム」という切り口で扱ってみた。パソゲーファンの方にとっては、「あのソフトがない」とか「タイトルが少ない」とか、ちょっと物足りない内容になったかもしれない。しかし昔のパソコン本体やソフトは、同時代の家庭用ゲーム機以上に手に入りにくい。それがわかっていて、ただパソゲーだけを取り上げるのでは、ほとんどの読者にとって「誌上の空論」になってしまうと考えたのだ。本誌としては、より多くの人に実際に遊んでもらってこそ、そのゲームの良さがわかっていただけると考えている。そのために、今回は「移植作品」という紹介をさせてもらった。

取り上げたソフトは、時代的にFCの登場と重なるあたり—パソコンでは88全盛時代—を中心にし、個性的なタイトルを選択した。多機種展開に独自の構想があった「ディーヴァ」、移植といえばコレという「イース」、本格的なSFストーリーを楽しめるADV「ジーザス」、やっぱりパソコン版は綺麗だと再認識する「テグザー」、読者から要望が多かった「銀河の三人（地球戦士ライーザ）」…。

選考にあたっては、パソコン版がどうしても入手できず、泣く泣く見送ったタイトルもあった。「サラダの国のトマト姫」や「ハイドライド」、「時を超えた手紙（カサブランカに愛を）」など、どれも良いゲームだけに惜しかった。

読者からみた「有名移植作品」は？

本誌の読者の方は、パソゲー移植作品というと、どんなタイトルを知っているのだろう？　本誌3号のアンケート「パソコンからの移植作品で思い浮かべるソフトは？」に寄せられた回答から、ランキングを作成してみた。

この特集では扱ってないが、「三国志」「信長の野望」といった一連の光栄作品はさすがに知名度が高いようだ。また、「イース」「ザナドゥ」などの日本ファルコム作品も多く、この2社に関しては、タイトルではなく社名を書いた葉書が目立った。やっぱりパソゲーメーカーといえばこの2社なのだろう。

他には「ウィザードリィ」「シムシティ」「ウルティマ」などの海外作や、ごく最近のゲームである「同級生」などの18禁ものが挙げられていた。もちろん中には、「パソコンのことはわかりません」という人や、欄いっぱいにタイトルを挙げてくれた人などもいて、反応は様々だった。

今回取り上げた作品は、家庭用の方は今でも何とか手に入るものが多い。パソコンには疎かった人も、詳しい人も、もう一度この頃のゲームを遊んでみて、「パソコン」という場所で花咲いたゲームについて、思いをめぐらせてみてはいかがだろうか？

読者アンケートTOP10

1	イース
2	ウィザードリィ
3	信長の野望
4	同級生
5	三国志・大戦略
7	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
8	シムシティ
9	ザナドゥ
10	スナッチャー

次点　ウルティマ・ハイドライド・ジーザス・ぷよぷよ、など

INFORMATION バックナンバーのご案内



VOL.1
96年7月発行
757円（本体）



VOL.2
97年2月発行
757円（本体）



VOL.3
97年5月発行
780円（本体）

申し込み方法

郵便番号、住所、氏名、電話番号、欲しい本の名称、号数、冊数を明記。申し込み方法は３つから選択できます。

A，ハガキにて注文
〒104　東京都中央区湊２－４－１　MGビル
　キルタイムコミュニケーション販売営業部

B，FAXにて注文
ＦＡＸ番号：０３(３５５５)１２０３
　キルタイムコミュニケーション販売営業部
　　　　「バックナンバー購入希望」係

C，パソコン通信にて注文
ＩＤ(NIFTY-Serve)　ＬＥＥ０２３４２
　　　　題名「バックナンバー購入希望」

お支払い方法

代金引換。商品と引換えに本の代金と送料をお渡し下さい（現金に限ります）。なお、お届けする前に電話連絡をいたします。
なお、送料は何冊でも一回分、一律３８０円です。

ご注意

申し込み到着から発送まで通常２週間ほどかかります。ただし、在庫が少ない場合に限り１ヶ月以上かかる場合もあります。在庫が完全になくなった時点で、締めきりとなりますのでご了承ください。

美食倶楽部
ギャルゲー専科
その1

プライベート・アイ・ドル
アイドルは名探偵！

月刊「アニメージュ」で連載された推理小説をゲーム化したのが本作。3つの異なったシステムとシナリオが楽しめるADVゲームだ。



機種：PC-SCD
ジャンル：アドベンチャー
メーカー：NECホームエレクトロニクス
価格：7800円
発売日：'95年8月11日
編集部購入価格：700円
入手難易度：易しい

アイドル育成ゲームじゃないの？

「プライベート・アイ・ドル」というタイトルからアイドル育成ゲームのような印象を受けるけど、本作はアドベンチャーゲームで、しかも推理モノだ。タイトルはプライベートアイ（私立探偵）とアイドルをかけたもので、主人公は人気上昇中のアイドル、メイ・スター。彼女がホームズ役で、ワトソン役に人工知性体のナビが起用されている。

ゲーム本編は三つのシナリオからなっているが、お互いに結びついて一つの話を作るタイプではない。共通した登場人物が出てくるが、最初のシナリオがクライマックスへの伏線になっているわけではなく、独立したショートシナリオ仕立て。その結果、各ストーリーが短く、盛り上がりに欠けるきらいがある。

だが本作は3つのシナリオ、すべてシステムが異なっており、プレイヤーを飽きさせないように作られている。そのため、ギャルゲーとは思えない（失礼！）出来映えで楽しませてくれるのだ。



オープニング画面。思い切りベタベタのギャルゲーといった感じだが、内容は結構本格的な推理アドベンチャーだ。

サスペンスタッチのストーリー

では、各シナリオと特徴的なシステムを紹介しよう。

「闇夜のレイニークライ」が最初のシナリオ。舞台は20年前に惨劇のあった洋館で、怪奇特集番組のロケに訪れたという設定。先発隊のメイたちは洋館の中で待っていたが、メインスタッフは崖崩れで道が通れなくなり、ロケは中止。メイたちは洋館に閉じこめられてしまう。洋館をさまよう緑色の幽霊、行方不明になるスタッフ、そしてメイと同じプロダクションに所属する綾華（あやか）の殺害…。

ゲームはRPGのように洋館内を探索し、スタッフに話を聞きながら進行する。最初のシナリオだけあって簡単で、すぐにクリアできるだろう。

シナリオ2は前後編からなっている。まずは前編の「朝風にベインダンス」から。綾華の死で落ち込むメイを友人の素子（もとこ）が旅行に誘う。前編は行きの船の中が舞台。新婚旅行中の妻の指輪が盗まれ、メイが調査に乗り出すというもの。船内で刑事の立花に出会うが、彼は船酔いで使いものにならない。犯人発見後にタイトルの意味が分かるシナリオだ。

前編のシナリオの特徴は犯人を決めて捜査すること。捜査開始時に犯人と思われる人物を選択し、その人物



シナリオ1はロケバスの車中からスタート。ここで登場人物の紹介がはじまる。人物関係をしっかり覚えておこう。

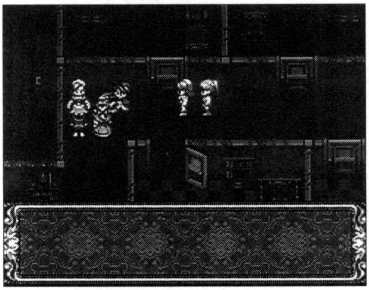
が犯人との前提で捜査するのだ。一見、面白そうなシステムだが、物語と絡んでいないのが惜しいところ。

シナリオ2の後編は「白昼はブリークバケーション」。目的地の児島のホテルで再会した立花刑事、彼は綾華の父親だった。さらに、自殺したメイの父親の同僚でもあった。ショックを受けるメイ。その後、素子が観光名所である夜光洞で、鎌を持っているところに出会う。そして足下には青年の遺体が転がっていた。

このシナリオの特徴は地図を作ること。観光案内の看板はかすれていて地図の判別は不可能。そこで、地図を完成させて情報を集め移動する。地図は升目で分割されており、様々な情報を元に仮の場所を記入していく。実際に行ってみると全然見当違いだったりするので、ちょっとした探検気分が味わえる。終盤には蔓を利用した三層構造の迷路もあり、難儀させられるぞ。

システムが生かされてないのは残念

最後のシナリオは「黄昏のポップアイドル」。数々の事件に対する貢献で、メイは一日署長を任されることになった。式典までの間うろうろしていると、小さな少女が「お父さんを捜して」と言ってくる。無下に断れず、調査を開始すると、少女の父は私立探偵で、立花の依頼でメイの父親の死因を調査していたことが判明。



ＲＰＧのような画面構成になっている館の内部。色々な人に話を聞いて、犯人をつきとめよう。

もはや少女一人の問題ではなく、メイ自身の問題になった。捜査の過程でメイの父は他殺で、偽の検案書が出されていたことが分かる。また、警察署長が密売組織の幹部だということも分かった。メイは父の敵をとることができるのだろうか？

特徴的なのはラストの駆け引き。本当の検案書は手に入れたものの、それでは証拠不十分。そこで、メイが警察署長を問い詰め、決定的な言葉を引き出すという趣向。密かにテレビ局のスタッフが隠し撮りして、それを証拠にしようというのだ。3択の中から一つ選び、相手の反応を見ながら徐々に警察署長を追いつめてゆく。

アニメ雑誌で連載されただけあって、女の子がイキイキと描かれているし、随所に挿入されるアニメーションも効果的だ。画面に表示されるグラフィックは表情豊かだし、全ての会話は音声つき。オープニングデモこそ短いが、本編のビジュアルシーンをうまく繋いだ予告編のようになっていてセンスがいい。

魅力的なシステムが活かし切れていないのは残念だが、出来は悪くないし店頭での値段も安くなってきているので、きっと損はしないはずだ。

●裏技●

ギャルゲーには不可欠な裏技！

まず、Ⅰボタンを押しながらゲームを起動させる。メニュー画面がでたら上、下、左、右、上、下、セレクト、Ⅱボタンの順に押そう。すると画面が切り替わり、ビジュアルセレクトができるようになる。

シナリオセレクト

Ⅰボタンを押しながらゲームを起動させる。次にメニュー画面で、方向キーの上とセレクトを同時に押しながらゲームをスタートさせると、シナリオ2の前編から始めることができる。同様に、下とセレクトでシナリオ2の後編。左とセレクトでシナリオ3を遊ぶことができる。

ギャルゲー認定試験

女の子のかわいさ…85点
お色気度……………70点
感情移入度…………60点
ストーリー…………75点
ゲーム性……………95点

合計388点。ギャルゲーながら、ゲーム性に優れているのが高得点の理由だ。実際、ギャルゲーだからと見向きもしなかった人は、プレイして驚くかもしれないぞ。



美食倶楽部
ギャルゲー専科
その2

夢幻戦士ヴァリス

戦う女子高生は好きですか？

ギャルゲー史上、記念碑的ゲーム「夢幻戦士ヴァリス」シリーズ。現在のギャルゲーに必要な要素がつまった本シリーズを今一度振り返ってみよう。

シリーズ一作目なのに最新作？

「夢幻戦士ヴァリス」（以下ヴァリスI）は、ギャルゲーというものを生み出したエポックメイキング的な作品だ。本作はパソコンからの移植作で、発売は日本テレネット。当時、パソコンソフトメーカーとして売り出し中だったテレネットは、ことのほか音と映像に力を入れていた。だからこそ、ギャルゲーを生み出すことができたのだろう。

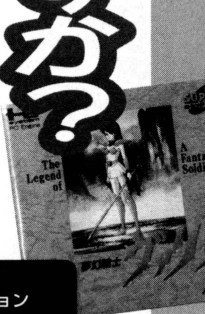
パソコンでは「ヴァリスII」まで発売したが、PCエンジンという絶好のプラットホームを得てから、この作品は本領を発揮することになった。PCエンジンで「ヴァリスII」から「ヴァリスIV」まで発売した後、ユーザーの意見を反映して「ヴァリスI」が発売された。そのため、シリーズ第一作でありながらPCエンジン版では最新作という奇妙なソフトになっている。

見た目とは裏腹な高難度ゲーム

ゲーム本編はアクションゲームで全7ステージ。5種類の武器があり、それぞれ3段階までパワーアップするというオーソドックスな作りである。

世界は三つに分かれており、夢幻界、暗黒界、現実界からなっている。この三つの世界が均衡を保ってこそ世界は平和なのだ。しかし、暗黒界の王・ログレスが現実界に進行し始め、均衡が崩れることになる。それに対抗するため、ごく普通の女子高生である麻生優子が、ヴァリア女王によってヴァリスの戦士として見いだされた。

設定自体はありふれているが、ステージクリア後のビジュアルシーンがゲームを盛り上げてくれ、すんなりと入り込むことができ



機種：PC-SCD
ジャンル：アクション
メーカー：日本テレネット
価格：6980円
発売日：'92年3月19日
編集部購入価格：480円
入手難易度：易しい

すごいよ!! 優子さん



ジャンプでパンチラ！

人間離れしたジャンプ！　ヒラヒラと舞う制服のスカート！　そして、あられもなくパンティを披露してくれます。スカートの丈の長さに月日の流れを感じますねえ。

大胆なスライディング姿！

スライディングの時もパンチラを披露！　それにしても、こんなに激しくスライディングをしていると、足は血まみれになっているのでは？　大丈夫ですか、優子さん？



よろける優子さんがセクシー（死語かも）



ヴァリスの戦士となった優子さん。でも、体力は人間の時と同じです。だから、こんな風に倒れてしまうこともあります。う～ん、倒れた時の姿もセクシーですねえ。



オープニングのビジュアルシーン。下校途中にモンスターに襲われるところから、物語は始まる。

る。特にログレスの魔術に操られており、戦わざるを得なかったクラスメートの麗子の存在が大きい。彼女とのシーンがこのゲーム最大の見所だろう。

もっとも、主人公が女子高生である必然性は皆無だし、何なら小学生でもいいわけだ。それなのに、わざわざ女子高生を主人公にしてしまうところが面白い。当時は茶髪のコギャルなどおらず、優子のイメージは清純そのもの。このゲームの特徴はキャラクターのアクションの多彩さにあるのだが、それすらも優子にいろんなポーズをさせたかったからじゃないかと勘ぐりたくなるくらいだ。特に最初のステージはセーラー服を着ているので、スライディングするとスカートがめくれてちょっと嬉しい。やはり筋肉ムキムキの野郎よりも、可愛い女の子を操った方が楽しいものだし、その点からも本作は優子を操作するためだけにあるといっても過言ではない。

さすがに（PCエンジンでは）最新作だけあって、以前の作品に比べるとグラフィックにしてもビジュアルシーンにしてもパワーアップしている。パソコン版から比べると雲泥の差と言っていいくらいで、操作性も向上している。だが、とにかく難しいゲームである。この難易度の高さがプレイヤーを選んでしまっているように感じられる。難しいのにプレイし続ける理由は、ビジュアルシーンが見たいからに他ならない。簡単にクリアできないように難易度を上げるメーカーと、美麗なビジュアルシーンという餌に釣られ、泣きそうになりながらコンティニューするプレイヤー。この奇妙な悪循環がヴァリスシリーズの特徴で、一般人は手出し無用の別世界を作り上げている。もともとパソコンはテンキーで操作していたので難しかったが、家庭用になっても難易度があまり変わらないのは、ある意味で見事と言っていいだろう。

ヴィジュアル集も発売されているんです

ヴァリスⅠがヒットしたことで、メーカーは自社の方針に自信を持ったに違いない。ヴァリスⅡでさらにギャルゲーらしさを増したのがその証だ。パジャマ、セーラー服、ブレザーと衣装が8種類も用意され、ほとんど着せ替え人形状態になったのだ。その後、ヴァリスⅢで優子の物語は終わり、ヴァリスⅣでは新キャラクターが登場する。

ヴァリスシリーズは4作品で終わったが、このヴァリスの歴史こそギャルゲーの歴史と言えるかもしれない。ビジュアルシーンのカット割りやキャラクターデザインの変化にギャルゲーの歴史が垣間見えてくるようだ。

ギャルゲーにおける記念碑的作品である本作だが、アクションゲームに自信のない人は手を出さない方が無難だ。ビジュアルシーンだけでも見たい人には、「ヴァリス　ビジュアル集」があるので、そちらの購入をお勧めしたい。

●裏技●

デバッグモード

高難易度のこのゲームをクリアするには欠かせない、デバッグモードへの入り方を紹介。タイトル画面で下、Ⅱ、左、左、下、Ⅱ、上、Ⅱ、上、左、上、右、Ⅱ、右、下、Ⅰ、右、下、下、Ⅱ、下、上、Ⅰ、上、Ⅱ、下、Ⅰ、上、Ⅱ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅰ、左、上、Ⅰ、Ⅱ、下、上、上、下、セレクトの順に押そう。するとステージセレクトなど、様々な設定をすることができる。もちろん、ビジュアルセレクトもここで行うことができるぞ。

ギャルゲー認定試験

女の子のかわいさ	75点
お色気度	70点
感情移入度	70点
ストーリー	65点
ゲーム性	55点

合計335点。そもそも、このゲームにこれらの項目は不要な気がする。これが「ギャルゲーではない」とすると、すべてが崩壊するからだ。なお、ゲーム性が低いのは筆者の独断です。

がんばりました

ソフトの森に眠るお宝を探しだそう

プレミアソフト探検隊

ファミコン全盛期に発売され、これまで紹介したタイトルとはちょっと違う位置付けのプレミアソフト「リップルアイランド」。本作は、なぜプレミアソフトになったのだろうか？

リップルアイランド



機種：ファミコン　メーカー：サン電子
ジャンル：アドベンチャー　発売日：'88年1月23日

価格4,900円

実売価格 6,980円

プレミアの範疇からはずれたソフト？

プレミアソフトは対応ハードの末期に発売されたものが多い。また、逆に対応ハードの初期のものもある。これは何を意味しているかというと、両者とも対応ハードの稼働数が少ない時期に発売されたということだ。稼働数が少ないのだから発売数が少ないのは当たり前で、その結果としてプレミアがつくという構図。一部の例外を除けば大抵のプレミアソフトはこの範疇に入ると思われる。

しかし、今回紹介する「リップルアイランド」はファミコン全盛の88年に発売されている。そんな時期に発売されたのだから、面白ければ売れて当然という状況であった。売れていればプレミアがつくはずがない。では、なぜ「リップルアイランド」にプレミアがついているのだろう。

考えられる要因の一つに、ファミコンブームが加熱しすぎていたことが上げられる。既に出せば売れる時代は終わっており、何らかの目新しい要素がないとユーザーの目を引くことはできなくなっていた。本作はいたって地味な作品で、パッケージを見るとN○K教育番組のよう。グラフィックは日曜名作劇場を彷彿とさせ、親が安心して見せられるようなものになっている。背伸びをしてみたい子供にとって、このような地味なソフトは興味の対象にはならなかったのだろう。もっとも、それが今になって再評価されるのだから運



オープニングの1シーン。ゲロゲールを倒すために旅立つカイル。絵本のような画面だ。アニメーションもするぞ。

命とは皮肉なものだ。

　次に考えられるのが、ある大作ソフトの影響だ。リップルアイランドの発売は1月。そして、2月には「ドラゴンクエストⅢ」が発売された。情報誌はこぞって特集を組み、他のソフトの扱いは必然的に小さくなった。しかし、それ以上にユーザーに与えた心理的影響は大きい。筆者自身も翌日が入試だったのに「ドラクエⅢ」を買うために朝から並んだものだ。当時のことを思い返してみても「リップルアイランド」どころか、他のソフトのことも思い出せない。「ドラゴンクエスト」というネームバリューはそれほど絶大だったのだ。

ほのぼのとした童話的な味わいが魅力のゲーム

　本作は一言でいうなら「童話」だ。登場人物よりも登場動物の方が多いくらいで、牧歌的な雰囲気に満ちている。昔のパソコンユーザーなら「は～りぃふぉっくす」を思い出すかもしれない。全5エリアからなるアドベンチャーゲームで、コマンドではなく九つのアイコンを使うのが特徴。アイコン選択後にカーソルで場所を選べるので、様々なことが試せる。

　舞台はリップルアイランドと呼ばれる小さな島。平和なこの島にある事件が起こった。ドテーラ王の一人娘であるナサレル王女が、皇帝ゲロゲールと名乗る魔物にさらわれたのだ。さらにゲロゲールは北の海に城塞を築き、リップルアイランド侵略を開始。自然の調和は崩れ、人々は疲弊した。ドテーラ王は「ゲロゲールを倒した勇者には、褒美を与え、王女との結婚を許す」とおふれを出す。そしてそれは島のはずれに住む一攫千金を夢見る少年、カイルの耳にも届いたのだった。

　ゲロゲール退治を決心したカイルが、ドテーラ王に会いに城へ向かうところからゲームはスタートする。ところがいじわるなオコジョが通らせてくれず、城へ行くことができない。仕方なく迂回したカイルは、湖に沈んだ村を発見する。そこには寂しそうに湖を見つめる少女キャルがいた。キャルによると、ゲロゲールの魔力が自然の調和を



キャルとの出会いのシーン。シナリオを進めるには、もう一度、同じ場所に訪れなくてはならない場合もある。

崩したせいで村は沈み、作物がとれなくなったらしい。こうしてキャルも共に行くことになった。何とかオコジョをクリアし城にたどり着くカイルたち。その後、森の中を抜け、雪山、洞窟などを通ってゲロゲールの住む城塞に至り、そして…。

ドラクエⅢの余波をうけて再評価されたのか？

　「リップルアイランド」はマルチエンディングになっているが、複雑な分岐があるわけではない。途中でゲームオーバーになるのも一カ所だけなので、安心して絵本のような世界を味わうことができる。

　世界を救うという堅苦しいイメージはなく、少年少女のちょっとした冒険といった印象。敵を倒すという殺伐とした要素は一切なく、ほのぼのとしたストーリーだ。

　キャルに話しかけると、「なぁキャル……」「え？なに？　カイル」「い、いや　何でもないよキャル……」とメッセージが出たり、途中でゲロゲール退治はやめて一緒に静かに暮らそうとキャルに勧められることがある。こうした部分で童心に戻る人もいることだろう。無事にゲロゲールを退治し、王女を助け出したカイル。そのまま王女と結婚してしまうのか、それとも…。

　ドラゴンクエストⅢ発売の影響を受けたソフトはほかにも多くあるだろう。そんな中で本作は再評価され、プレミアがつくほど求められている。「リップルアイランド」ある意味で幸せなソフトと言えるのかもしれない。

今こそファミコンディスクシステム

FAMILY COMPUTER DISK SYSTEM

知る人ぞ知る電子ジグソーパズルの元祖

きね子Ⅱ

動く絵を完成させるという、一風変わったジグソーパズル的ソフトを今プレイすると？

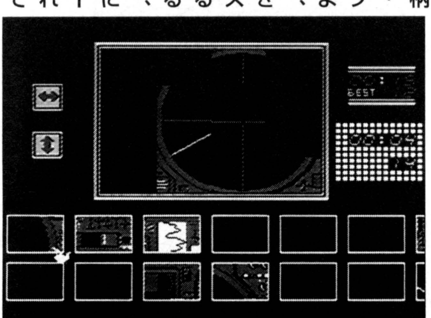
アイディアが光った、TVゲームならではのソフト

　今では、さまざまな機種で登場しているジグソーパズルを題材としたゲームソフト。女の子の実写が完成図であるものや、絵を完成させると動き出すもの、はては対戦プレイのできるソフトまである。この手のゲームが昔よりも一般化しつつある現在では、珍しいジャンルではない。だが、まだゲームがそれほど認知されていなかった当時に登場した、唯一のジグソーパズルソフトがこの「きね子」シリーズだった。ジグソーパズルというのは、ピースを組み合わせて完成させる楽しみもさることながら、完成した「絵」を鑑賞する、というもうひとつの楽しみがある。だが当時、FCの表示能力では、とてもじゃないが「絵」を売りにしたソフトは作れなかった。苦労してプレイした末に見られるのが貧弱な1枚の絵では、ユーザーとしてはちょと淋しい。

　そこで考えられたであろうことは絵を動かす、ということだ。絵が動く、というのはまさにTVゲームならではの特徴といえるし、「動く」ことによって、ジグソーパズルを完成させる過程での新たな面白さが生まれたといえよう。

ジグソーパズルとは一味違った面白さ

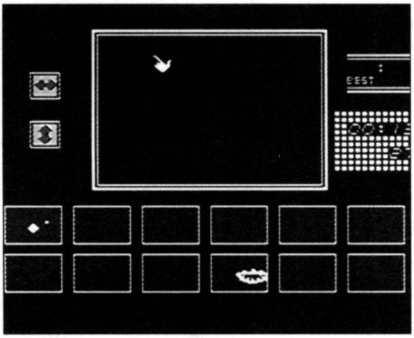
　このゲームでのピースは、真四角でできている。それぞれの絵柄には、16・24・48ピースでのプレイができるようになっていて、最初に選択できるのは16ピースのみ。完成する絵が動いているのは当然だが、最初バラバラになっているピースも、それぞれの部分で動いている。各ピースの絵が、どんな動きをしているかをよく見ることでどこにはめればいいかが見えてくる。このピースの絵の動きを見切ることが、絵を完成させる



くるくると回る「レーダー」。これは、特に上下左右がわかりにくい絵だ。



ため重要なヒントになっているのだ。
例えば「ミルク・クラウン」という絵があるが、これなどは、絵という要素が皆無なのだ。絵全体が水面になっていて、そこにミルクがしたたっている。ただそれだけなのだ。
絵柄を見て、このピースはここにはまるだろう、という予想を立てることができないので、各ピースの水滴の動きをみて、落下する順番から予想していくしかない。
常に動いている絵の「動き」を予想してピースをはめていくのは、ジグソーパズルとは一味違った楽しさがある。この面白さは、TVゲームの特性を活かしたアイディアの勝利だろう。



「ミルククラウン」は上下はわかりやすい。まずは全部正しい向きにしてみよう。

惜しむらくはキーレスポンスの悪さ

今回紹介しているのは、「きね子II」だ。IIというからには、当然Iもあるのだが、残念ながら入手することができなかった。
実は当時は「きね子」を購入したユーザーにのみ、IIへの書き換えができる、というシステムになっていた。現在ではいきなりIIを購入することができるようになっている。このことがあってか、ゲーム自体の難易度は非常に高い、といっていいだろう。もし興味を持ってこのゲームをプレイしたいという人がいたら、まずIを探すことをお勧めしたい。全体的に難しい絵柄が多いIIは、Iをクリアした上級者向けといえる。途中で挫折する可能性が高いだろう。
IIをプレイしていちばん感じたことに、キーレスポンスの悪さがある。とにかくカーソルの動きがトロいし、ピースを上下左右に反転させるコマンドもいちいちそのアイコンのところへカーソルをもっていってボタンを押さなければならない。作業的には、ピースをつかむ→ピースを置く、その間にピースを反転させる、ということの繰り返しになるので、これはかなり気にかる部分だ。
16ピースならまだプレイできるのだが24・48ピースになってしまうと、このカーソルの動きのトロさでプレイする気を消失させてしまうかもしれない。ここは、本当に残念な点だろう。



取りあえず入れてみる。あとはこれをよーく見て、隣り合ったパネルを探していく。

ディスクシステムの特性を生かした好企画だったこの手のソフトは、ゲームシステムはそのままにして、絵柄を追加していくだけで、新作を楽しむことができる、という利点がある。「きね子」シリーズにしても、当然その線を狙ったと思われるし、だからこそディスクシステムで低価格での買い替えを武器にしたのだろう。
このソフトは、ジグソーパズルという誰でも知っている遊びを題材にしただけあり、一般の人たちにも受け入れられやすい内容であったと思う。それだけに、低価格での書き換えという武器を持つディスクシステム自体が、それほど普及することなく、比較的ハードなファンのみが所持するマシンで終わってしまったことは、非常に残念だ。ジグソーパズルの「絵」を動かす、というアイディアはおそらくこのソフトが最初だろう。現在発売されている同様のソフトのルーツを、この「きね子」で体験してみてはどうだろう?

きね子II

- 発売日：'87年5月1日
- メーカー：アイレム
- 機種：FCディスクシステム
- 価格：500円
- ジャンル：パズル

FAMILY COMPUTER
DISK SYSTEM

オーソドックスなアドベンチャーも内容で光る

タイムツイスト（前・後編）

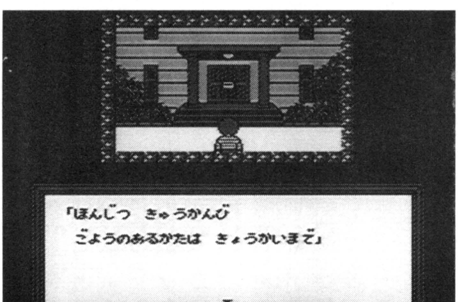
任天堂の面目躍如、といえるSFアドベンチャーは、現在でも通用する面白さ

アドベンチャー嫌いの筆者が不覚にものめり込んだ

　本作は、「新・鬼が島」、「遊遊記」に続く任天堂のアドベンチャーゲームだ。「新・鬼が島」で任天堂のディスクシステムでのアドベンチャーは面白い、という評判がたち、このソフトでその地位を確立したのではないだろうか？　だが、販売実績的には決して成功したとはいえないソフトでもあった。ソフトが発売された91年は前年の暮れに発売されたSFCがゲーム業界を席捲し始めた年でもあり、もはや過去のハードとなってしまっていたディスクシステムのソフトは見向きもされない時期だった。このソフトがあまり話題にならなかったのは、内容が悪いのではなく、そういった時期に発売されたための不運といえよう。

　ゲームシステムはごく普通のアドベンチャーゲームだし、グラフィックに関しても、巷のディスクシステムソフトと大差はない。だが、とにかくストーリー的な部分で、おおいに惹かれるものを感じたのだ。正直にいって、このゲームは原稿の担当にならなければプレイすることはなかったソフトだった。「新・鬼が島」だけはプレイした記憶があるが、いくら面白いという評判のあったソフトとはいえ、今更ディスクシステムのグラフィックがショボいゲームをプレイしなければならない、というのは苦痛だ、と思っていたからだ。どちらかというと動きの少ないアドベンチャーはあまり好きではないということもあって、渋々プレイしたといっていいだろう。

　ところが、プレイしていくうちに、次の展開がどうなるのかを見たくて長々と遊んでしまうことになった。アドベンチャー嫌いを自負する者としては、少々悔しい。なんでアドベンチャーなんかに…！

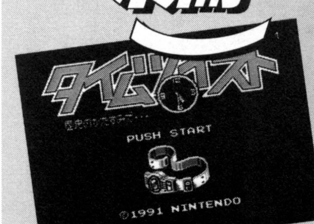


悪魔に関するものがたくさん集められている博物館。ここに入ったとき、主人公の数奇な冒険が始まる。

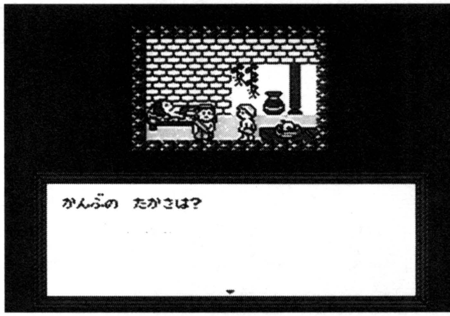
大胆なストーリー構成とゲームシステム

　時は1995年（このソフト発売時には数年先の未来だったが、現在では過去になる）、プレイヤーはひとりの平凡な男の子。コンピュータによる占いで生年月日や簡単な質問の答えを入力したあとに、博物館へと向かう。

　この博物館にはかつて悪魔を封印した品々が展示されているのだが、地震によりその中の一つが壊れ悪魔が蘇ってしまう。そうして主人公であるプレイヤーは悪魔に自分の肉体を奪われてしまう…、というのが基



本的な設定。
その後、悪魔がある博士から奪ったタイムマシンを使って過去にワープするときに、それに巻き込まれてプレイヤーキャラも同時にワープしてしまうのだが、そのワープ先が実に様々な時代なのだ。
最初にいくのが中世のヨーロッパで、そこは魔女狩りが盛んだった時代。そして次が第二次世界大戦下のドイツ、そしてエジプト～と実際に歴史的出来事があった時代の場所へと進んでいく。プレイヤーキャラは、その場所その場所で歴史的出来事に遭遇し、それを解決していくことでゲームは進む。
もし現代からタイムトラベルした者が、過去の出来事に関わった場合にどうなるか？　という難しい問題はさておき、歴史的出来事に関わっていくことがゲーム内容の大半を占めている。魔女狩りもヒトラーも、実はプレイヤーキャラが追っている悪魔に操られている、という大胆な展開は、ゲームにのめり込ませるには十分な要素として成り立っている。



時々出てくるクイズ。これは火傷を負った人の治療方法が質問になっている。

プレイヤーを歴史の傍観者にする演出は効果大

肉体を持たないプレイヤーキャラは、魔女狩りの犠牲になりそうなジャンヌ・ダルクを救う、ある錠前屋の男や、ドイツの捕虜収容所にいる地下秘密情報部員などの肉体を借りて各出来事に関わっていく。このように、歴史がどう動いて結果がどうなったかを実際の歴史になぞらえているところが興味をそそる点だ。次はどの時代にいってどんな出来事に遭遇するのだろう？　という興味を持たせてくれる。演出的にも、プレイヤーキャラが関わっていながらも実はそうではない、という設定は心憎いばかりだ。
そして、いちばん印象に残っているのは、ストーリーの序盤で行ける屋敷内でみる、1枚の絵だ。これからプレイするかもしれない人のために詳しいことは書かないが、少なくとも筆者は、この1枚の絵によって、ストーリーにのめり込んでいった、と断言しておく。



いろいろな時代を放浪する主人公。今回は古代ギリシャのお医者さんらしい。

温故知新を肌で感じるソフトでもある

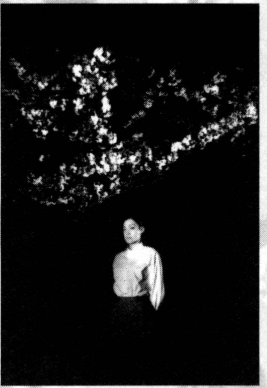
今ではどちらかというと大作に走りがちな任天堂も、昔はこういう小粒だがピリッとスパイスのきいた良作ソフトを出していた、というのが、ゲームファンとしてはなんだかとても嬉しい気分だ。しかも、このソフトが発売された91年といえば、ディスクシステムの全盛をとうに過ぎていたというのに…。ゲーム全般にもいえることだが、特にアドベンチャーなどは、ハード云々ではなくストーリーがしっかりしていればこれだけ面白いソフトを作れるんだ、ということを示す役割も果たしたソフトではないだろうか？
今のソフトをプレイし慣れている人たちにとって、かなりショボいグラフィックのこのゲームをプレイするのは抵抗があると思う。でも、だまされたと思って一度プレイすることを強く勧めたい。

タイムツイスト（前・後編）
発売日：'91年7月26日
メーカー：任天堂
機種：FCディスクシステム
価格：2600円
ジャンル：アドベンチャー

PRESENT

ユーズド・ゲームズ読者プレゼント

毎号毎号、編集部で使用したソフトを吟味していたのだが、読者さんからは「少ない！」と言われ続けてはや１年。今号はちょっと豪華なプレゼントを用意できたので、奮って応募してほしい！
（締め切りは10月20日の消印まで有効）



14年ぶり、というところが、逆走するユーゲー読者にピッタリだ！

時をかける少女　特別鑑賞券　5組10名

今秋、あの名作が14年ぶりにスクリーンに蘇ります。前作よりもSF色をおさえた古典的なラブストーリーとして…。

角川春樹氏自身がメガホンを取る話題作の特別鑑賞券を、5名様にプレゼントいたします。ご希望の方は、アンケートハガキのプレゼント欄に番号をご記入の上、ご応募ください。

「時をかける少女」
製作・監督：角川春樹／主演：中本奈奈、中村俊介（新人）
原作：筒井康隆（ハルキ文庫）／主題歌：松任谷由実（東芝EMI）
11月上旬公開予定



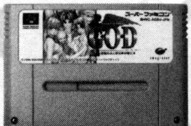
夢幻戦士ヴァリス　PC-SCD



鏡の国のレジェンド　PC-CD



プライベートアイ・ドル　PC-SCD



G・O・D　SFC



ベアナックル　MD

- **●銀河の三人　FC**
- **●セプテントリオン　SFC**
- **●イースⅢ**
  （ＰＣ－8801mkⅡＳＲ以降用）

プレゼントは、指定のないものはすべて各１名様です。

当選者の発表は、ユーズド・ゲームズVOL.5（11月末日発売予定）にて行います。



ゲームキオスク（仮）誌上体験版

近々、任天堂とローソンの提携で始まる「ゲームキオスク（仮）」。このサービスはかつてのディスクシステムを彷彿とさせるが、ゲーム専門店ではなく、コンビニを中心にして行うという点で大きく異なっている。

7月下旬の段階ではまだ開始されていないが、本誌ではこのサービスに大きな期待を寄せている。そこで、一足先に誌上体験版として、読者からのアンケート集計によるソフト紹介を行ってみた！

本誌が贈る
ゲームキオスク（仮）への応援歌!!

ユーゲー読者はこのソフトを支持する!!

昔のゲームが気軽にコンビニで入手できるようになる…という、本誌読者のためにあるようなこのサービス。待ちきれないというあなたに贈る、特別企画。

ゲームキオスク詳細発表が延期!?

本誌の前号をお持ちの方は、巻末近くの「次号予告」を見ていただきたい。そこには「第2特集・ゲームキオスク名作選」の文字があるはずだ。それがなぜ小特集になってしまったのか？

それは、この記事を作成している7月末の段階では、まだ正式タイトルや実施日などの具体的な発表が何も行われていなかったからである。本誌の制作スケジュール、ぎりぎりまで待ってみたのだが、残念ながら今号の記事に間に合わせることはできなかった。

そこでちょっと趣向を変えて、アンケート葉書をもとに「読者の支持するソフトランキング」を作成し、読者の方からの声を合わせて紹介記事を構成した。

ゲームキオスク（仮）の詳しいシステムや、書き換えソフト一覧などの詳細は、次号以降、随時掲載していきたいと思う。それまでの間、この記事を一足早い「誌上体験版」として楽しんでほしい。

アンケート葉書大集計!!

この集計のもとになったのは、本誌アンケート葉書の「買って面白かった中古ゲームを教えて下さい」と「その理由」だ。そこからSFCのソフトのみを選び出し、タイトルごとに集計したのが次のページからのランキング。有名無名のソフトが入り乱れ、タイトルだけ記入してあって機種が書いていないものは一つ一つ調べながらの作業。1票しか入らなかったものも含めると、最終的には軽く100本を超えてしまった。

このランキングでは、アンケートで「中古」と限定していることもあってか、一般的に名作と囁かれているソフトが、必ずしも上位に来ているわけではないのも面白い。

また、大変申し訳ないのだが、読者の方から送っていただいた3号のアンケート葉書は、すべて集計することはできなかった。しかし、上位のタイトルに大きな変動はないだろう。

得票数が同じものを同位として、9位まで12本。それに、次点から2本をピックアップした計14本を一挙掲載した。そのほとんどが著名な作品だったが、中には、本誌のアンケートだからこそ入ったのだろうなあ、と思われるソフトもいくつか…（そのタイトルは後のお楽しみに）。

この記事では、過去に本誌で取り上げたことのあるソフトは、基本的に記事のスペースを小さくしている。

特集の最後には、そのほかあがっていたソフトに、一言ずつコメントをつけてみた。あなたのイチオシソフトは入っているだろうか？

それでは、この特集を読みつつ、本物の「ゲームキオスク（仮）」の登場を楽しみにしていてほしい！

あなたも1000回遊べる!?

1 トルネコの大冒険
～不思議のダンジョン～

メーカー：チュンソフト　ジャンル：RPG　中古相場：4～5000円　発売日：'93.9.19

いい意味で期待外れのソフト

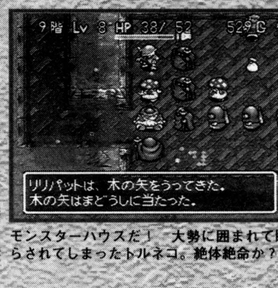
　ドラクエのキャラを使った外伝的RPGが出る。このソフトが発売されるときにこのような噂が広まった。当時は、「ドラクエの基本を踏んだ良質RPGが楽しめる」「いや、人気ゲームのキャラを使って儲けようというソフトだろうからク○ゲーだろう」という二つの意見にわかれた。「1000回遊べるRPG」という宣伝文句もうさん臭く感じた、というのが正直なところだった。ところが、実際にプレイしてみると1000回どころか、2000回でも3000回でも遊べる内容だったのだ。



奥さんのネネが営むお店。トルネコが体を張って入手した品物が並ぶ。

　プレイヤーはトルネコを操作して、ダンジョンに潜り深層にあるお宝を持ち帰ってくる、というのが主な内容。ダンジョン内には、当然のごとくモンスターがいて、もしそのモンスターに倒されてしまうと、ダンジョンの入口にほっぽり出されてしまうのだ。そして、ダンジョン内で見つけたアイテムとそれまでに上がったレベルはすべて無くなってしまう。HPの他に満腹度という概念もあって、ダンジョン内などに落ちているパンを食べないと、歩くたびにHPが減ってしまう。この要素もプレイにいっそうの緊張感を与えている。

　もうひとつの特徴としては、潜るたびにダンジョンの形が変わるということだ。単に、宝箱のある位置が違うとか、出現するモンスターの種類が若干違う、というシロモノではなかった。1000回遊べる、というキャッチは決して大袈裟ではなかったのだ。



モンスターハウスだ！　大勢に囲まれて眠らされてしまったトルネコ。絶体絶命か？

トルネコの持つ雰囲気とゲーム内容が絶妙にマッチ

　このゲームはもともとパソコンゲームの名作RPG「ローグ」を基にしている。1000回遊べるという内容も、「ローグ」ですでにあったものだ。一度ダンジョンから出てしまうとそれまでに稼いだ経験値が無になってしまい、キャラ自身の強さに期待できなくなる。そのマイナス要素を逆手に取り、それなら何度もダンジョンに入ってプレイヤー自身の経験値を上げよう、という性格が強いのだ。

　そして、このゲームのシステムとトルネコ、というキャラクターを結びつけたところにこのソフトの素晴らしいところがあるといえるだろう。

　世界一の武器商人を目指しているトルネコがダンジョンに入って宝を探す、という内容もピッタリだし、このゲームのアレンジとして入っている、持ち帰ったゴールドを貯めてトルネコの奥さんであるネネが担当しているお店が大きくなっていく、というのももうひとつの楽しみとしてプレイできる。のちに、このソフトの続編として、さまざまな部分をパワーアップした「不思議のダンジョン2～風来のシレン」が発売され、これもまた良質RPGとして大ヒットするのだが、トルネコというキャラクターとゲームシステムが絶妙にマッチしたこのソフトにはかなわない、というのはいいすぎだろうか？　だが、この辺が、読者人気のトップをとった最大の要因ではないかと思う。

読者のここが好き！

「何度でも楽しめるから。以来不思議のダンジョンシリーズは大好き」（神奈川県　山崎修）

「はまる。とにかくはまる。やめられない」（東京都　プー太郎の黒ひつぢ）

「昔遊んだローグのリメイクだから」（京都府　田中正康）

「難しいかと思ってたのに遊べるのなんの。こんなに面白いとは」（大阪府　平新二）

子供からお姉さんまで楽しんだ

2 MOTHER2 ギーグの逆襲

メーカー：任天堂　ジャンル：RPG　中古相場：3480円　発売日：'94.8.27

糸井氏のゲームへの『愛情』が結実しているソフト

ゲーム業界外からこの業界に入ってきて実際に制作に携わる有名人の中には、それまでに発売されたソフトや業界の現状をイロイロいう人がいる。自分が制作するソフトでその現状を変えてやろう、という意気込みがそういうコトバになるのだろうが、なにが悪いのかを、はっきりと把握している人は意外と少ない。現にそういう発言をした有名人の方々が携わったソフトは、良作とはいい難いものが多い。こういう人たちの発言の中には、ゲームに対する『愛情』が感じられないのが、いつも残念に思うことだ。

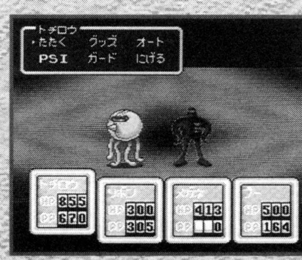
そんな人たちの中で、ゲームファンである糸井重里氏の発言は、昔から違っていた。もちろん業界内の悪い部分を嘆く発言はあるが、その内容には、ゲームへの『愛情』が感じられた。そして、ファミコンで「マザー」、スーファミで「マザー2」が発売される。両作品ともに、大ヒットするのだが、プレイして感じたことは、やはり発言同様に『愛情』だった。上から見下ろしてゲームを作るのではなく、プレイヤーとして、自分自身も楽しめる目線で制作している、ということが感じられるのだ。それは、ゲームだからこそできること、疑似世界の中での冒険であり、さまざまな発見なのだ。



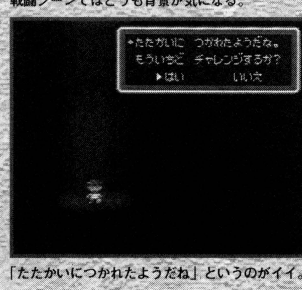
ポップな色合いの街。フィールドから切り替えないのが特徴。

身近な「架空の街」で冒険をしようよ！

主人公であるネスは田舎町オネットに住む少年。ある日オネットの市街地にいん石が落下する。真夜中にもかかわらず、ネスは友人とともに現地へと赴く。そしてここから冒険が始まっていくのだ。とんでもない出来事ではあるが、もしかすると現実にあるかもしれない（ホントか？）ような導入部をへて、物語は進んでいく。ストーリー世界もほんとうにありそうで、やっぱりない架空の街。舞台は地球なんだよ、キミたちが住んでいる実際の町と少し違うだけなんだよ、その街の中で自分が小さい頃に胸をときめかせていた、『冒険』をしようよ、という糸井氏のメッセージが強烈に感じられるソフトだ。任天堂からの発売ということもあり、ゲームシステム的にも洗練されていて気持ちよくプレイできるし、自分自身をキャラに置き換えてプレイするというRPGの本質を的確に捉えている数少ないRPGといえるだろう。ユーザーは正直だ。制作者側が、どんな思いでゲームを作っているか、を見抜いた結果がこの人気ランキングにも反映されているような気がする。



戦闘シーンではどうも背景が気になる。



「たたかいにつかれたようだね」というのがイイ。

読者のここが好き！

「ゲーム性、シナリオ、グラフィックすべて素晴らしいバランス、センス」（福島県　熊谷博信）

「糸井のセンス良し」（青森県　中村光彦）

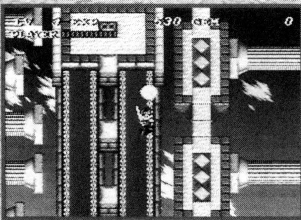
「音楽と世界観、ワープの気持ちよさ」（青森県　小野真嗣）

「ラスボスとの戦いがショーゲキ的だった」（大阪府　やひろ）

3 魂を復活させるアクションRPG
ソウルブレイダー

メーカー：エニックス
ジャンル：RPG
中古相場：500円
発売日：'92.1.31

街を復興する、その成果が見られる楽しさ


主人公の周りを回る「ソウル」。ここから魔法が発射されるのだ。

スーファミ初期の隠れた名作といわれる「アクトレイザー」。その続編的な位置づけで発売されたのがこのソフトだ。「アクトレイザー」は横スクロールアクションのステージをクリアすることにより魔物の巣を壊し、失われた街が復活していく、という内容だった。そして、本ソフトではその流れを継承してはいるが、8方向スクロールアクションで魔物の巣を壊滅させることで、街単位ではなく、動物一匹や人間一人ずつの魂が復活するしくみになっている。前作での横スクロールアクションモードはかなり難易度が高かったため、クリアできないという声が多かった。それを意識してか、今回はアクションRPGという色合いが強い。何度もプレイしてレベルを上げることで必ずクリアできるようになっているのだ。

正直にいって前作「アクトレイザー」のほうが、やりがいを感じたし、雰囲気的にも惹かれるものがあった。が、魔物の巣を壊滅させるたびに、どこかの生き物や建物が復活していくのは見ていて楽しい。こういう、自分のはたしたことに対する結果がすぐに目に見えて確かめられるというのは、プレイしていて満足感がある。さまざまなことにチャレンジしているエニックスソフトは多い。大作ではないが小粒で名作、といえるソフトなのだ。

読者のここが好き！

「低価格にひかれて購入しましたが、ストーリーと音楽（復活したときのニョキニョキというの）が良かった」（石川県　つくし）

「天地創造の原点だった」（東京都　青木徹）

3 衝撃のラストに人気集中！
ヘラクレスの栄光Ⅲ 神々の沈黙

メーカー：データイースト
ジャンル：RPG
中古相場：1500円
発売日：'92.4.24

カルト的人気の異色RPG

シリーズ二作目あたりからカルト的な人気が出始めて、Ⅲ・Ⅳでその奥の深いストーリーと一風変わったゲームシステムで、RPGでのひとつの地位を確立した感のある「ヘラクレスの栄光」シリーズ。

一作目発売当初は、ドラクエの二番煎じ、という酷評を甘んじていた。確かに、全体的にはオーソドックスな作りといえるが、使用することで耐久度が落ちていく武器を鍛冶屋で修理する等、斬新なシステムを採用していた。「ヘラクレスⅢ」を支持した読者は、その理由としてストーリーを挙げた人が多かった。記憶喪失で不死身の肉体を持つ主人公がたどった数奇な物語。他人の日記を読んでしまうというシステムもよかったが、特に終盤でのどんでん返しと言っていい展開には、ショックを受けたと語る人が目立っていた。ストーリーが良いゲームは長く心に残るという、見本のようなソフトだろう。



過去、夢、人間、神、未来…RPG好きなら是非一度やってほしい。（by藤堂秋人）

読者のここが好き！

「ゲームの終盤で受けた強烈などんでん返し」（長野県　史崎稔之）

「自分が何者かわかったとき、ゲームなのにショックだった」（大阪府　ポチョムキン）

タイトル通りの壮大な物語

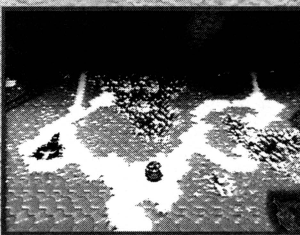
5 天地創造

メーカー：エニックス　ジャンル：RPG　中古相場：2000円台　発売日：'95.10.20

32メガのド迫力が伝わるビジュアル

地球の裏側に存在する唯一の町、クリスタルホルムに住む一人の少年。明るく元気で、好奇心旺盛のこの少年はある事件を起こしてしまう。これがもとで、かつて封印されていた悪魔が蘇ってしまい、少年自身がこの悪魔を倒すために旅に出ることになる。

本作は「天地創造」というタイトルからもわかるように、かなり壮大なストーリー展開になっていて、地裏にあるダンジョンなどをクリアするたびに、地表の大陸を復興させていく。といっても、その大陸にはまだなにもなく、イベントをクリアすることによって生き物が生まれ文明が作られていく。



この地裏の表現が見事。

大陸復興シーンは、32メガ中、4分の1の容量を使っていて、美麗なビジュアルをふんだんに見せてくれる。地裏の世界では上を見上げると地表の裏側（?）が迫ってくるような感じに覆われている。また、地表に出ると、それまでの地裏での圧迫感がなく果てしない空が広がっている。この対照的な世界をうまく表現できたのも、大容量と、それを活かしきった制作スタッフの力量のおかげといっていいだろう。

そして、肝心のプレイ部分も、アクションRPGとして細部までこだわった作りになっている。

「ドラクエ」以外のエニックスRPG集大成

見下ろし型のフィールドの中で、敵をリアルタイムに倒しながら進んでいくところは通常のアクションRPGと同じなのだが、多彩な攻撃がボタンの操作一つで出せるようになっている。ただ敵とぶつかったり剣を振り下ろすだけではなく、ダッシュ突きや連打等の技を使いわけることによって、自分なりの倒しかたができるようになっているのだ。

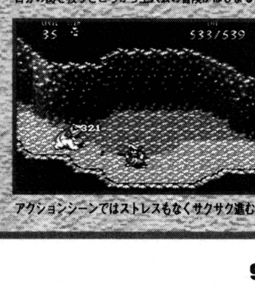
また、のほほんとプレイするだけではクリアできずにある程度の戦いかたの工夫が必要、というところは好感がもてた。

このソフトを全体的に見てみると、大陸復興というイベントや技が必要な戦闘シーン、そしてゲームの雰囲気と、その一つ一つが「天地創造」前に発売されたエニックスのゲームに似ている部分がある。これは二番煎じということではなく、以前制作したソフト内容でできなかった部分や、好評だった部分を再構築し、完成度を高めたといえるのではないだろうか?

いろんな意味で、エニックスが出し続けてきたRPGの集大成的なソフトがこの「天地創造」だといえるだろう。本作は、これがエニックスのRPGだ、と胸を張っていいソフトであると思う。



自分の街を救うところから主人公の冒険がはじまる。



アクションシーンではストレスもなくサクサク進む。

読者のここが好き！

「世界観がしっかりしてて、愛がある。欠点もあるが」（北海道　加藤智恵）

「サクサク進む気持ちの良いアクションと、一風変わったストーリー展開。ドラクエよりずっと面白い」（北海道　亜衣）

「世界観がステキ」（大阪府　ほんしめじ）

6 ディスクシステムの名作が復活！
スーパーメトロイド

メーカー：任天堂
ジャンル：アクション
中古相場：1000円
発売日：'94.3.19

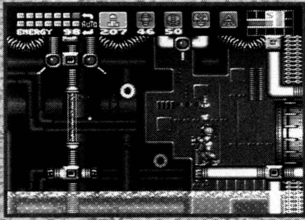
現在では受け入れられない？硬派アクションゲーム

ディスクシステムの名作アクションゲームがＳＦＣで復活した、というのがこの「スーパーメトロイド」だ。

主人公サムスは独自の武器と自身を球状に丸められることを駆使し、決められた時間内に各エリアをクリアしていく。ディスクシステムのメトロイドでもその難易度の高さが話題になったが、この「スーパーメトロイド」ではそれに輪をかけた難しさ。サムスの立っている位置がわずかでも違うと、目の前にある壁を上れなかったり、隠しエリアを見つけ、１００パーセントクリアを達成するのも、攻略本なしでは不可能ではないか、と思わせるほどだった。

これが影響して、発売前の人気に比べると売れ行きはいまひとつパッとしなかった。だが、プレイヤー自身が何度もプレイしているうちに学習して、上達している、ということをわからせてくれるソフトでもある。要するに理不尽な難しさではない。ここら辺はさすが任天堂といえるだろう。

苦労してクリアする喜びよりも見た目がハデであっさりとクリアできるゲームが多い現在では、もしかすると受け入れられないソフトかもしれない。だが、この辺が本誌読者の支持するところではないだろうか。



ＳＦＣになってグラフィックがとても綺麗になったが、難易度は相変わらず。

読者のここが好き！

「ストイックさが良い」（徳島県　一宮靖司）

「難易度がディスク版を思い出させるから」（京都府　中田晴己）

「あらゆる意味において"ＤＥＥＰ"」（青森県　阿呆ガドロ）

6 精緻なグラフィックと音楽が魅力
ファイナルファンタジーVI

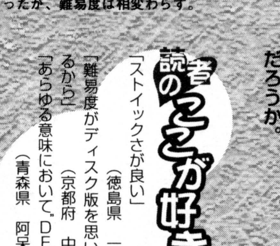
メーカー：スクウェア
ジャンル：ＲＰＧ
中古相場：2000円台
発売日：'94.4.2

最上の娯楽作品として君臨する ＦＦシリーズ最高峰

ＳＦＣ版ＦＦシリーズの最終作であるこのソフトは、それまでのＦＦシリーズの集大成として、ゲーム史に残るＲＰＧといえるだろう。

魔導の力を持つ不思議な少女ティナを始めとして、それぞれの人生を背負うキャラクターたちと帝国軍との戦いを描いた物語。映画的なゲームの作り方を基本とするＦＦシリーズの中でも、雪の降る草原を魔導機が歩くオープニングで始まる本ソフトはその真骨頂を見せてくれる。

ハードの機能を極限まで使用したと思わせるグラフィックと共に、ロック、エドガーなどのクセのあるキャラクターを軸に展開していくストーリーは、プレイヤーをのめり込ませるには十分な魅力を持っている。プレイヤーの進め方によっては、その後のストーリー展開が変わってくるが、本筋から外れることはない。映画的手法を使いながら、プレイヤーがある程度のストーリーの流れを作る、というゲームならではの双方向性を極上の仕上げで見事に具現化している作品だろう。俗にＲＰＧには、ドラクエタイプ・ＦＦタイプという二つの方向性の違いがあるといわれている。だが、元となった二つのソフトは、どちらも本質的には最上の娯楽作品として、プレイヤーをいかに楽しませるか、のめり込ませるかを考えているのだと思う。



幻想的なシーンから始まるオープニング。もの悲しいストーリーを予感させる。

読者のここが好き！

「シナリオが抜群、アイテムも豊富でグラフィック、サウンド共に秀逸」（石川県　鈴木英二）

「世界観のしっかりしてるＲＰＧだから」（兵庫県　のりちゃん）

「物語がよくできているから」（熊本県　平山詩織）

S・RPGの金字塔！

6 ファイアーエムブレム 紋章の謎

メーカー：任天堂
ジャンル：SRPG
中古相場：1000円台
発売日：'94.1.21

個性的なキャラが目白押し

「ファイアーエムブレム（FE）」といえば、S・RPGという新ジャンルの先駆けとなった名作である。本作はFC1作目をリメイクし、続編を加えて2部構成にしている。

ストーリーはわりとシンプルで、国を滅ぼされた主人公マルス王子が、次第に仲間を得て大陸を救うというものだ。しかし、ここに複雑な人間関係や設定が加わるため、物語に厚みがあり、なかなかあなどれない。

FEの最大の特徴はキャラクターだろう。キャラたちの繰り広げる人間模様が、かなりディープなのだ。姉妹で一人の男を取り合い、お姫様は敵の将軍と恋仲になり…。ときには、死んでしまった時に出る「エリス様…」なんてセリフで、初めて「好きだったのか！」と愕然とすることも。まあ、団体で何年も一緒に戦っていれば、そこに愛が芽生えない方がおかしいともいえるのだが。

FEでは多くのキャラが仲間になるため、全員は出撃できないのも特徴。マップによって有利なキャラを、と考えるのは最初だけで、次第にプレイヤー独自の味が出てくるのだ。「傭兵派」「騎士派」に分かれてくるのは有名だが、「女性のみ」「未成年のみ」なんてプレイをはじめたら、あなたも立派なエムブラー。

ゲームキオスクの目玉に、FEの新作が用意されるそうなので、ぜひともこれを機にプレイしてみて欲しい。



見るからにアニメ調のキャラ。ちなみに、この彼はファンの間で非常に人気が高い。

読者のここが好き！

「すべて」（東京都　ドロ改）

「味方が死んだら即リセット。頭が真っ白になるね」（東京都　阪神）

「人生変わりました。いや、マジで」（埼玉県　瑞己）

金で生き返るような勇者はいらない！

9 ダークキングダム

メーカー：日本テレネット
ジャンル：RPG
中古相場：4000円
発売日：'94.4.29

スーファミ過度期の典型的なソフト

プレイヤーが人間世界の救世主となって魔物を倒す、というコンセプトのゲームはそれこそ星の数ほどある。だが、このゲームでは、まったく正反対でプレイヤーは魔物の一族として、人間たちと戦う、という内容になっている。これは、いままでにありそうであまりなかった視点だと思う。最終的な目標はやはり魔物を倒す、というところに行き着くのだが、それまでの過程は通常とは逆の立場でプレイしていくことになる。

ストーリー的にもかなりシビアな展開で進んでいくが、展開が一本道ではないので、途中で何をしていいのかわからなくなることが何度かあったのも事実だ。よし、やるぞ！という意気込みが必要なソフトではあるだろう。戦闘シーンでは、ゲージを真中で止めることによって与えるダメージが大きくなる、というアクション性が取り入れられているものの、ゲームを続けているとそれがわずらわしくなってきたことも否めない。実はこの「ダークキングダム」に関する読者からの手紙が非常に多いのだ。ゲーム内容やコンセプトについての意見が書かれているのだが、これだけプレイヤーの心に訴えかけるものがあるソフトはそう数あるものではない。そこで、本誌次号では、「ダークキングダム」を詳しく取り上げる予定があるので乞うご期待！



戦闘シーンでのスイングメーターが斬新だ。

読者のここが好き！

「魔王軍におびえる店員のセリフが笑える。ストーリーはシリアスですが」（兵庫県　ジーク）

「パソコンではよくあるが、家庭用では少ない悪のRPGだから」（神奈川県　F1）

9 “地味だけど良作”の見本のような作品
ミスティックアーク

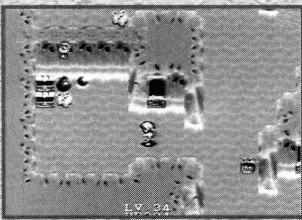
メーカー：エニックス
ジャンル：RPG
中古相場：2000円
発売日：'95.7.14

B級ゲームファンの支持が多いツボを押さえたRPG

本作は、主人公がそれぞれ異なった七つの世界を駆け巡る、という内容のRPG。

各世界では、人形を手に入れることができて、それにアーク（妖精）を宿らせることで戦闘に参加してくれる、というのが大きな特徴となっている。ただ、クエストを達成させるのに、行ったりきたりというのが目立って多く、お使いをさせられている、という感覚が強いといえる。そしてこのゲームでは、広いフィールドのわりにイベントが少ない、という感じもした。

全体的には、オーソドックスなゲームなので、RPGが好きならば、損はしない。が、もう一つインパクトが欲しかった、というのも事実。ゲームスタート時に男か女かを選択することもできるが、たいした意味をもたない、というのも残念だった。が、それぞれ七つの世界観はしっかりしているし、最初は死にまくる戦闘も徐々に強くなっていく実感があり、好感がもてるバランスである。筆者のまわりでは、このソフトの隠れファンが多い。彼らに共通していることは超大作RPGはあまり好きではない、ということだ。このことからも、難点はあるが、ツボを押さえたソフトにはユーザーの支持が集まる、といえるのではないだろうか？


質感の表現が見事なグラフィック。このスイカでできている壁も画面で見るととても美味しそう。

読者のここが好き！

「シナリオ、音楽、ゲームバランスなどが素晴らしい」（大阪府　M．K）

「戦闘のバランスがいいし、次々と変わる世界観が短いプレイ時間にかかわらず、小粒感がなく、テンポがよい」（神奈川県　寛亭）

9 ロマンシング　サ・ガ／マグナブラバン～遍歴の勇者～

自由度の高いフリーシナリオを満喫

8人の中から主人公を選び、復活した破壊神を倒すというのが「ロマサガ」の大まかなストーリー。フリーシナリオが作品のウリで、今でもかなりコアなファンがついている。フリーシナリオは、今できるどのイベントから手を着けてもいいということで、この自由度の高さは他に類を見ない。しかし、その大きな試み故か、バグがあり、時々プレイに支障をきたすという側面も持ち合わせてしまったのが残念。

主人公を替えて数回プレイすることで、様々な視点から物語を見ることできるため、かなり「やり込める人」向けの1本といえる。

読者のここが好き！

「今のところ、ロマサガーを越えるRPGはないと思う！」（大阪府　大野木貴昭）

「斬新なフリーシナリオシステム」（福岡県　くらんど）

ユーゲー2号への大反響からランクイン！

本誌2号の「マイナーゲーム特集」の中で、もっとも反響が大きかった「マグナブラバン」。最初は「こんなの知らなかった！」という声が多かっただけだが、次第に「買ってみたら本当に面白かった」というお便りが増えてきたのだ。

おちゃらけた、というよりは完全に小市民ノリのRPGというのが新鮮だったのだろう。並みいる大作ソフトに囲まれながら堂々のランクイン。「マグナブラバン」の人気がこんなに高いのは、ユーゲーならではだ。

ゲームそのものは気楽にできるタイプなので、肩肘はらずに楽しんで欲しい。

読者のここが好き！

「なんていとおしいキャラクターたちでしょう」（東京都　すぴ）

「それぞれのキャラたちのセリフが面白い」（東京都　海老澤高明）

Pick Up

バーチャルダンジョン体験ならこのソフトが随一

ダンジョンマスター

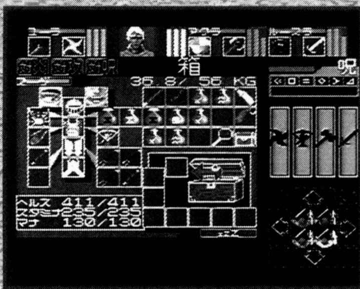
メーカー：ビクターエンタテイメント
ジャンル：RPG
中古相場：1000円
発売日：'91.12.20

著名なパソコンソフトの移植作

3DダンジョンRPGといえば最高峰は「ウィザードリィ」だった。線だけで描かれたダンジョン内を探検するこのゲームは、その後のRPGに多大な影響を与えた、名作中の名作なのだ。が、その名作に影響を与えたソフトがある。「ダンジョンマスター」である。プレイヤーの想像力をかきたてながらプレイするウィズに対して、ダンマスでは徹底的にリアリティを出すことをその方向性にした。

細かく書き込まれたダンジョン内やモンスターのグラフィック、リアルタイムに生息しているモンスターたち。もしプレイヤーキャラがモンスターに襲われてしまうと、所持品はすべてその場に置き去りにされてしまう。その臨場感と恐怖を味わえるソフトとして、当時話題を呼んだ。ウィズ第六作では、ダンマスのシステムを取り入れたような内容にマイナーチェンジをして、賛否両論を呼んだものだ。そのような老舗タイトルの変化も、このソフトの影響といえるだろう。

このソフトは、そのパソコンの名作のSFC移植版だ。ハードの処理能力の限界もあってどうしても動きが遅めになってしまう、という欠点はあるものの、内容的にはほぼ完璧な移植に成功している。それまでファミコンでは実現し得なかった、パソコンソフトの家庭用移植ソフトとしては、ゲーム史に残る1本、といってもいいだろう。



「ダンマス」の隠れた効能として、整理整頓が上手くなるという話も聞く。

Pick Up

リアルタイムSLGの緊張感！

伝説のオウガバトル

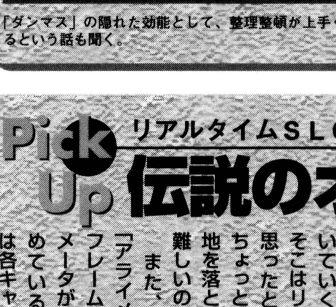
メーカー：クエスト
ジャンル：SLG
中古相場：1000円
発売日：'93.3.12

美麗かつ高難易度の本格派

「伝説のオウガバトル」といえば、クエストの看板ソフトである「オウガシリーズ」一作目。「オウガバトルサーガ」という全8章からなる物語の第5章という設定だ。ちなみに、SFC晩期の最高傑作と呼び声の高い「タクティクスオウガ」は第7章。

本作はリアルタイムSLGである。マップごとに都市や教会などがあり、主人公はそこを解放し、ボスを倒すことでマップをクリアする。5、6体のユニットで隊を組み、行き先を指定すると勝手に動いていく。一見楽そうだが、そこはリアルタイム、来ると思ったところに敵が来ない、ちょっと目を離した隙に本拠地を落とされるなど、意外に難しいのだ。

また、本作の特徴である「アライメント」と「カオスフレーム」という二つのパラメータが、さらに難易度を高めている。「アライメント」は各キャラにある、善悪の度合いのようなもの。これで怖いのは、自分より善人な敵と戦うと下がっていく、ということ（変な言い方だけど）だ。「カオスフレーム」は民衆からの人気の度合いのようなもの。アライメントが低いキャラで都市を解放しようものなら、てきめんに下がる。戦わなければ強くならず、強いと「ワル」になっていく。このゲーム、ジレンマとの戦いといっていい。緻密な世界観に小道具のタロットカードが効いていて、うっとりするほど美しい。だが、ゲーム自体は泣きたいくらいに手応えのある本格派。他の章のゲーム化も待ち遠しいところだ。



戦闘シーンでのキャラがかわいい。タロットカードを使った攻撃もハデ。

ランクインまであと少し！

もう少しでランクインできた主なソフトを紹介していこう！

ワンダープロジェクトJ 機械の少年ピーノ

機械人間のピーノを一人前に育てていくのが目的。孫の面倒をみる、おじいちゃん、おばあちゃんの気持ちが味わえる貴重なゲームだ。

緋王伝 ～魔物達との誓い～

パソゲーから移植されたSLG。でも、今はなきウルフチームから発売されたソフトなので、書き換え対象にはならないかも…。

メタルマックス2

近未来が舞台のRPG。戦車に乗った3人＋犬1匹が、世界最強のモンスターハンターになることが目的。地味ながらも人気は高い。

デアラングリッサー

MD版の「ラングリッサーII」を元に、アレンジを加えたSLG。現在もSS、PSでソフトが発売されているシリーズだ。

美食戦隊薔薇野郎

本誌1号で取り上げて大人気を博した、独特のバカっぽさを持つソフト。「バカゲー」とはまさにこのソフトのためにあるような言葉だ。

かまいたちの夜

サウンドノベル。閉鎖された雪山のペンションで猟奇的な殺人事件が展開される。中にはちょっと「くすっ」となるシナリオも。

フロントミッション

近未来の戦争を舞台にしたSLGで、ストーリーもよい。PSでたて続けに2本も新作が出るという人気の高いソフト。

エストポリス伝記

世界観がいい、と評判のRPG。「～II」とはストーリー的なつながりがあるので、ぜひ2本まとめてプレイしてほしいところ。

ブランディッシュ

これもパソゲーからの移植作品。主人公アレスが、巨大なダンジョンから脱出するために、出口を目指すというアクションRPGだ。

第3次スーパーロボット大戦

現在も続く人気シリーズの三作目。やはり、懐かしのアニメキャラが入り乱れて繰り広げるストーリーが、人気の秘密らしい。

ドラゴンクエストVI 幻の大地

国民的ソフトのドラクエが、なぜかこの位置。「V」に至ってははるか下方だ。やっぱりみんな、新品で買っているということだろうか。



しおりはピンク止まりでしたが、オカマの田中のヴィジュアルには笑いました。（by赤津みずは）

今回はあのストリートファイターたちの登場だっ!

懐ゲーキャラ名鑑

VOL 2

ベアナックル
~ベアナックルの方々~

メガドライブ

絵と文
天辰睦紀

出て来る敵をちぎっては投げ！どつきまわして、しばき倒して前進するだけのゲーム、されど『ベア・ナックル』はそれだけにあらず!? 無骨で地味派手、それでいてぎこちなさが奇妙な存在感を出しているキャラクター達の格好良さ、洒落たB.G.M.と相まって出来た独特のクドくてダイナミックな世界観に引き込まれて中毒的にプレイしてたゲームでっス!!



◀スペシャルアタック
(「Ⅰ」のみ)

1ステージにつき1度だけ、ピンチの時はコレに限る! 客船の上だろーが敵の本拠地の中だろーが駆けつけてくれる仲間に感謝! ボス戦で重宝。



天辰睦紀(あまたつ・むつき):東京生まれ、神奈川育ち。mc・ATファンクラブ会員。以前は片仮名のP・Nを使用していた。現在はゲーム関連誌やアンソロジーなどに漫画やイラストを描いている。コミケなどのイベント会場で見かけたらよろしくです。


グランドアッパー
アクセル
…と言えば「II」から登場のこの技！パンチ連打で敵を固めてトドメにドーンッ！
◀ミスター・X
悪の権化!!「III」では脳ミソだけになってもなお元気だった。情をみぢんも感じさせない極悪キャラ。
ダイナマイト・ヘッドバット▼
ちめっこいハのガロケットよろしく頭から突っ込んで来るのだ。
サミー
▲シヴァ
格好イイやら強いやら、こう言う敵キャラ居ると倒すハリ合い出るってモンです。「III」では裏技でプレイヤーキャラとして使用出来てイヤッホウ！
ビシューン
1999年に地球を崩壊させてしまう衛星の打ち上げを阻止すべくライブのリハーサルとかけ持ちで奔走するTMとその仲間たち。
ズゴゴゴゴ
TMネットワーク
主人公
ビル
さらわれたマーク君。某コナミのアドベンチャーゲームと言い、マークと言う名の少年はさらわれる宿命っ?!
うれしーケドムチャクチャびっくりしたワ！
悪の組織ゼルから脱出の時にはツアー・トラックで駆けつけてくれ、更にその後このトラックで街の中を道に迷ってみたり、さすがTM色んな意味でBIGだぜっ!!
ユーカーズカムひあー
ところでこのソフト「借してチョ」と周りに声をかけたらば、身近になんと3人も持ってる方が居て、更に3人ともが借してくれたので今は手元に3本も「ライブ・イン・パワー・ボウル」があるのです。
ふつーのカン入り。
なぜかロムカン。持ち主は一般の方。
新品同様カン入り。
今回のプレイに使用させていただいたソフトはどれでしょう？
問題です。

中古ゲーム検証企画

ツインファミコンって修理できるの？

中古ゲームにまつわる様々な疑問を、編集部が徹底検証！

ＦＣとディスクシステムが一体化した、ツインファミコン。これを愛用したユーザーも多いはず。だが、発売から十数年が経った今、挙動不審なマシンが増えてきているだろう。はたして、ツインファミコンは今でも修理してもらえるのか！？

修理の可否は壊れた場所による

ツインファミコンとは、ＦＣとディスクシステムが一体化したもので、任天堂ではなくシャープから発売された。金額的にはツインファミコンの方が、ＦＣとディスクシステムの二つの本体を買うよりも高いが、多くの配線がないことがウケたようだった。しかしＦＣ全盛時代は遠い昔のこと。今でも現役でツインファミコンを稼働させているという話はあまり聞かないが、本誌を読んで、押し入れから引っぱり出したという読者からのお便りも多い。そして発売からの年数を考えると、みんなが心配しているのが、やはり修理のことだ。その不安を解消するために、編集部ではまず、シャープの広報室に修理が可能なのかという質問をぶつけてみた。

「それはウチの商品ですから修理はします。ですが、壊れた箇所が特定されてないと、はっきりとはお答えできません。部品がない可能性もありますので」

なるほど。修理が可能であるということはわかった。そこで、さらに詳しく、修理の依頼方法などを含めてアンケートをお願いした。そして待つこと１カ月。待ち望んだ回答の電話がやってきた。

ツインファミコンQ&A（回答：シャープ広報室）

Q１ ツインファミコンは現在でも修理を行っているのでしょうか？

A１ 依頼があれば行っています。

Q２ 修理内容について相談したいときはどこに連絡すればいいでしょうか？

A２ 基本的には、お買いあげになった販売店にご相談下さい。お引っ越しなどでそれが不可能な場合は、最寄りの販売店でも結構です。

Q３ 修理をお願いする方法は？

A３ 販売店に持ち込んでいただければ、そこから修理を行っているサービス拠点にまわします。

Q４ 修理にはおよそどのくらいの時間がかかるでしょうか？

A４ ケースバイケースです。

Q５ 製造中止後はいつ頃まで修理を行っていただけるでしょうか？

A５ 7年間は部品を確保するようにという指導があります。ですが、その期間を過ぎていても大丈夫な場合が多いです。

ディスク部分は修理できない!?

修理のあらましはわかったが、実際に頼むとどうなるのだろうか？　前記のシャープへの質問をＦＡＸした後、偶然にも編集部にツインファミコンの修理について体験を語ってくれた手紙が届いた。差出人は兵庫県のサワちゃんマンさん。

「全国のツインファミコン愛用者の皆さん！　お持ちの愛機もそろそろ疲れてきた頃で、なかには壊れてしまったものもあると思います。そこで私が代表して

体験談をお伝えいたしましょう。

まず、動かすのに必要な電源とTV接続ケーブルですが、ケーブルは一般のAV用モノラルケーブル（両端ピンプラグ）で代用が可能です。RFの方は、中古で探してみるのが手っ取り早いでしょう（でもジャンク品をつかまされないように）。電源は、この機械のものは特殊なため、代用がしにくいと思います。しばらく前に交換用の新品を見つけて入手できましたので、メーカー側に、まだ在庫はあるようです。

さて、ツインFCのツインたるゆえんであるディスク部分はどうかといいますと、私もこれが原因で修理を依頼したのですが、部品手配不能ということでダメでした。」

サワちゃんマンさんの体験によって、電源やケーブルなら大丈夫だが、ディスク部分はダメらしいということがわかった。では、任天堂にツインファミコンのディスク部分の修理を頼む、というのが可能かもしれない。そう思って任天堂に電話してみたが、「ツインファミコンの修理はできません」とのこと。やはり同質の商品であっても、他社の製品を修理するのは、難しいのだろうか？　そうすると、ツインファミコンのディスク部分が壊れた場合、復活させる可能性は低いことになる。

そこで、サワちゃんマンさんは、こんな方法を提案してくれた。

「あきらめきれなかった私は、荒技でもって復旧を確認したのでそれを報告します。それは"臓器移植"です。つまり、任天堂のディスクシステムから、ドライブ部分を抜き取ろうというものです」

つまり、ディスクシステムを新たに購入して、そこからディスク部分をツインファミコンに移植してしまう、ということらしい。部品そのものはまったく同じもののようなので、移し替えても動作するのは確認済みだそうだ。

そしてここから「禁断の方法」へと発展させる。

「これは私もやってないのですが、こうして交換したドライブの部分を任天堂の機械として持ち込んで、修理してもらうのが、おそらく唯一と言える復活の方法でしょう」

うーん、確かにこれが唯一の方法かもしれない。この大胆な発想には編集部も驚いた。しかし、新しいディスクシステムから移植が完了しているのなら、こんな危険を冒す必要はないと思える。もっとも、どちらも壊れた場合には、ディスクシステムを修理に出せる分、いいのかもしれない。

なお、シャープでは持ち込んだときに、コントローラーやプラグ接続部ジャックが交換されて帰ってきたそうだ。つまり、その部分ならば修理は可能であるらしい。

これまでの情報の中には、サワちゃんマンさんも未実験で、確認がとれていないものもあるそうだ。そのあたりはどうかご了承いただきたい。

無理に本体をいじるのは×

今回のツインファミコン修理に関しては、シャープから深い回答が得られなかったのが残念だ。また、一部のソフトに記入してある「ツインファミコン（もしくはシャープのC1）では動きません」という表示に関しても、なぜ動かないのか回答をいただきたかったのだが…。

サワちゃんマンさんから送られてきた「禁断の方法」についてだが、これは本当に「禁断」なので、読者の皆さんは絶対に真似をしないように、編集部からお願いしたい。

まず、基本的にメーカーでは、内部を勝手にいじったものは修理をしない。もしくはそれが原因で壊れても保証しない、ということ。

それから、この「移植」が誰にでも簡単にできるものではない、ということ。

確かに最後の手段だろうし、アイディアの勝利でもある。このお便りには「なるほどなあ」と感心させられたが、読者の皆さんは、あくまでもこれを「体験談」として読むだけにとどめて置いて欲しい。

もしもツインファミコンが故障してしまった場合、販売店を通じて修理をお願いすることはできる。しかし故障箇所によっては直る可能性が低い。やっぱり一度購入したゲーム機は長く使用したいもの。今回は、完全に直る、と言い切れないだけに、検証企画としては残念な結果になってしまった。

こういった古いハードの修理に関しては、この件も含めて、編集部では今後も深く追求していきたいと考えている。

中古ゲーム検証企画、いかがだったでしょうか。もし、「こんなことを知りたい、調べてほしい」といったご意見がございましたら、「ユーズド・ゲームズ」中古ゲーム検証係まで、お寄せください。お待ちしてます。

今さらこのゲームの攻略するなんて、さすがユーゲー？

1タイトル8ページ特集

Septentrion

セプテントリオン

1つのタイトルを徹底的に紹介するこのコーナー。今回取り上げるのは、ヒューマンより93年に発売された『セプテントリオン』（ＳＦＣ）である。

『セプテントリオン』は、嵐で転覆した豪華客船からの脱出劇を描いた、一風変わったアクションゲーム。沈没直前での船内での、様々な人間ドラマをかいま見ることができ、まさにパニック映画さながらのストーリーが展開される。大人のプレイヤーなら、このしっとりとした重厚な内容に心魅かれることは間違いない。

ゲームの目的は、刻一刻と沈み行く船内からの脱出を果たすことだ。タイムリミットは60分。高い場所から落ちたり、炎に巻かれたりするとタイムロスとなる。またこのゲームには、敵キャラといったものは存在しない。転覆し、上下が逆さまになった船内そのものが巨大なトラップとなり、プレイヤーの前に立ちはだかる。

リアルタイムに360°ぐるりと様相を変えていく船内には、安全な場所などはありえない。今、安全な場所がわずか数秒後には、船が傾き、急斜面となることもある。常に危険と隣り合わせであるというスリリングさがたまらない。

さらにハッピーエンドを迎えるためには、脱出の間にほかの乗客を捜し出し、説得し、出口へと導いてやる必要もある。

この、他に類をみない生粋のアクション『セプテントリオン』は、はっきり言って“キツイ”ゲームである。相当のウデと根気がなければクリアは難しい。そのため、ゲームの良さを認めつつも、途中で投げてしまったプレイヤーも多いのではなかろうか？

そこで今回の1タイトル特集では、この『セプテントリオン』を攻略してみた。各プレイヤー自身の手でこのゲームの深みある魅力を存分に堪能してもらいたい。



4人の主人公たちを中心にさまざまな人間ドラマが展開—その全てを見ることはできるか？


リアルタイムでぐるぐると揺れ動く船内では、安全な場所などありえない。


まさにパニック映画の主人公となれるアクションアドベンチャー。

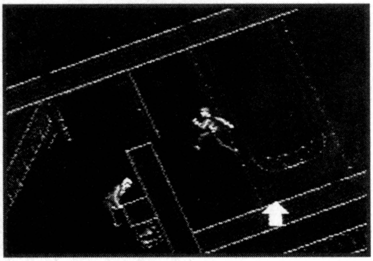
Septentrion

さまざまなテクニック

まずは、念のために基本操作方法から裏ワザ風の応用テクニックまで、簡単にまとめてみた。これらのテクニックを使えば、ゲームをラクに進められるようになるかも。

ジャンプテクニックをマスターせよ

迷宮と化した船内を移動するには、階段やハシゴを昇ったり、水中に潜るなど、さまざまなアクションが求められる。そのなかでも特に大切なのがジャンプアクション。ただジャンプするだけでなく、その途中に十字ボタンでジャンプ地点の方向に微調整をしなくては先に進むのは難しい。これらを船内での状況に応じて、使い分けて進んでいくことだ。



ジャンプ中にも十字ボタンで微調整。

コミュニケーションで仲間を増やせ

船内に残された人々との会話は、COMMUNICATIONまたはANSWERサイン出現時にXボタンを押すことで行える。ANSWERサインの出ているときにボタンを押さないと相手を無視したことになる。また、COMMUNICATIONサイン出現時にYボタンで何らかの行動を取ることもできる。

絶望と恐怖にうちひしがれ、パニック状態となっている人々を説得するには、ただ話しかけてばかりではなく、ときには返答をせずに相手を無視することも大切。また、話の通じない相手には、何らかの行動で示したほうがいいこともある。

人々を出口へと導くために―

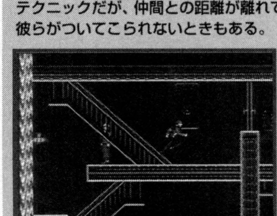
仲間とした人々を導く方法には次の二通りが挙げられる。仲間の体力を温存したいなら1、少しでも素早い移動をしたいなら2の方法を取るのがベター。

1. プレイヤーキャラを誘導したい位置まで移動させ、LかRボタンを押すことで、その場に矢印が出現し、人々はそこを目指して移動を始める。

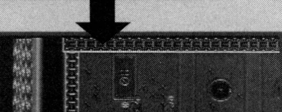
2. LかRボタンを押しながら移動すると、人々は順番にプレイヤーキャラの後についてくる。ボタンを放すと人々はその場に集まる。

特殊な誘導テクニック

LかRボタンを押して、仲間を引き連れながら移動しているとき、そのまま適当な扉へと入ると、仲間も瞬時に扉内部へと連れてくることができる。相当の時間を短縮できる便利な誘導テクニックだが、仲間との距離が離れていると、彼らがついてこられないときもある。



LかRボタンを押したまま、Bボタンで扉を開け、部屋へと入ってみると…。



仲間もしっかりと部屋の内部についてくるのだ。

コントローラーの基本操作方法

十字ボタン	キャラクターの移動
Bボタン	キャラクターのジャンプ
Xボタン	COMMUNICATIONまたはANSWERサイン出現時に人々との会話を行う／カンバンを見る
Yボタン	扉を開ける／人々に対して何かを行う
L／Rボタン	矢印を出現させそこに人々を集める
SELECT	地図を表示する
START	ゲームの開始、中断（ポーズ）
SELECT＋START	オープニングの強制終了

【セプテントリオン】機種：SFC／ジャンル：アクション／メーカー：ヒューマン／発売日：93.5.28／価格：8500円

豪華客船クリサニア号の全貌



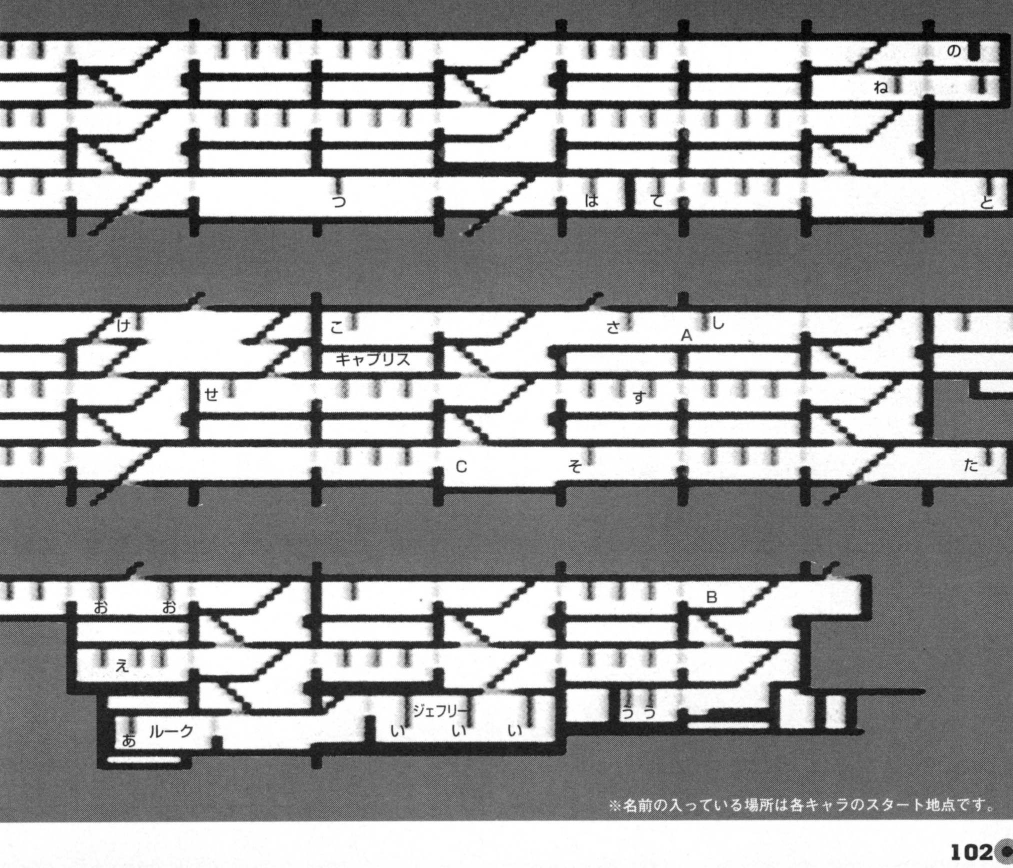
史上最大の豪華客船クリサニア号。広大な船内をただやみくもに歩き回っていても、脱出はままならない。そこでその全体マップを掲載しておく。また、船内図では表示されない2層目のマップも合わせて掲載。あなたの脱出劇に役立ててほしい。

船内は2層構造になっている

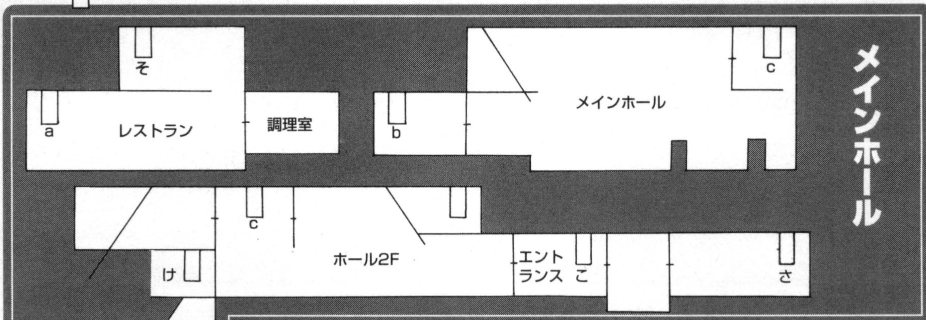
船内図を開いたときに、キャラの位置が表示されないときは、左の船の裏側（2層目）のどこかにいるはず。また、1層目と2層目のつながりはわりと複雑。自分の場所を見失ないよう慎重に進むこと。

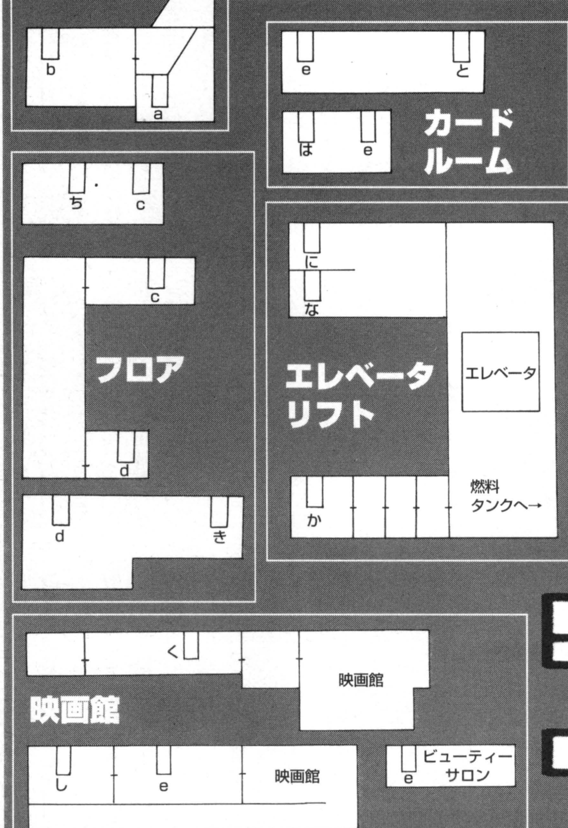
船内図の入手法

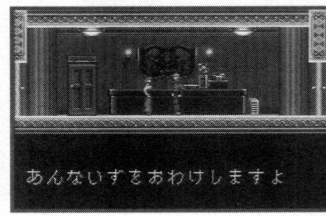
船員のルーク以外の主人公で始めると最初は船内図を持っていない。そこで、まずはこれを入手することを目標にしよう。船内図は転覆前にエントランスの受付嬢に話しかけるか、転覆後にその死体を調べることで入手できる。理想としては、移動のしやすい転覆前に、できる限りエントランスへと近づいておき、道に迷う前に確実に入手しておくことだ。



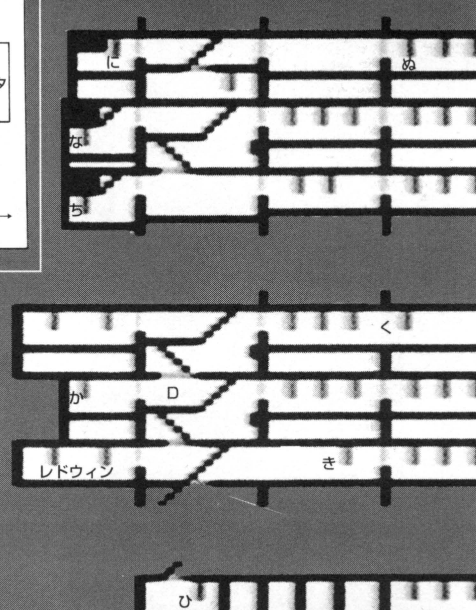
※名前の入っている場所は各キャラのスタート地点です。



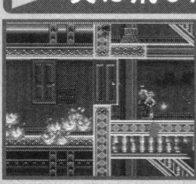




エントランスには、扉〔さ〕から行くことができる。



▶炎は飛び越えられる◀



ここから左にジャンプせよ。

扉〔か〕の前には炎があり、ぶつかるとタイムロスになってしまうが、写真の位置から左にジャンプすれば飛び越えることができる。ただし、船が傾斜しているときは、ぶつかりやすいので、無理をせずに遠回りをするか、傾斜が元に戻るまで待つことだ。

※この特集で紹介しているマップはあえて使用頻度の高い転覆時のものとなっている。転覆前では、上下が180゜逆さまになるので注意してほしい。

脱出への道のり

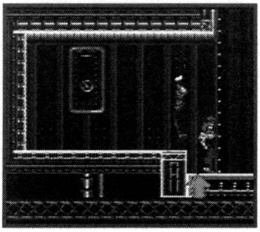
いくらプレイしても、脱出口が見つからないというプレイヤーのために、ここで脱出ルート及びそのマップを公開する。脱出ルートはかなり難解な道のりだ。まずは、プレイヤーキャラ一人だけでも確実に脱出できるようにしたい。

エレベーターリフトが 脱出のカギ

船首にある脱出口へは、エレベーターリフト2を抜けて行くことができる。エレベーターリフト2へは、全体マップ上の扉〔て〕から入るか、燃料タンクを経由していく二通りの方法がある。どちらを選ぶかは主人公キャラ次第といったところか。

★注意ポイント★

エレベーターリフト2内の扉〔て〕の先は、2度目の爆発の前は、傾斜の関係でどうやっても先に進むことができない。おとなしくその場所で2度目の爆発を待とう。



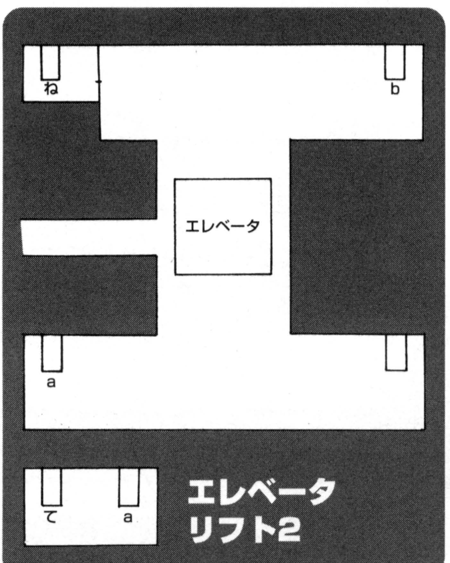
このままでは進めない。

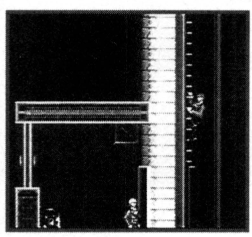
燃料タンク内では 慎重に進む

複雑に入り組んだ細い通路と足場の不安定な燃料タンクからなる、アクション的に難しいルート。〔か〕〔な〕〔に〕〔あ〕〔う〕〔ひ〕の扉から入ることができ、船尾方向へと向かっていけば、エレベーターリフト2へと抜けられる。

★注意ポイント★

ハシゴを昇り降りしているときに、船が傾いて傾斜が変わると、確実な転落が待っている。そんなときは、一度揺れるのを待ち、確認後に動くようにすれば安心。2度目の爆発の前なら、一度揺れたらしばらくは揺れにくいからだ。

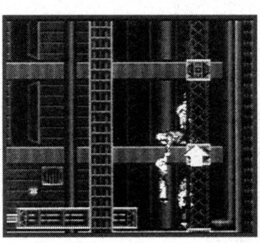




ハシゴの昇り降りに注意。

最後の難関を 乗り越えろ

船体最後部にあるマップ上での脱出口、扉〔の〕へとたどり着いても、まだゲームは終わりとはならない。この先にもまだ、プロペラシャフトがあり、この最後の難関を乗り越えてこそ本当の脱出口へとたどり着けるのだ。



マメな仲間のサポートを忘れるな！



ここから左下に落ちると先に進める。

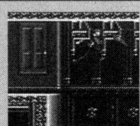
Septentrion
人々の救出

マップを把握し脱出できるようになったら、人々を連れての脱出に挑戦してみよう。ここに仲間にしやすい生存者のリストを挙げておくので、できるだけ多くの人命を助け、よりよいエンディングを目指すのだ。

厳選 生存者リスト

ミッシェル 教会 扉〔い〕

大切なヴァイオリンが、天井付近に引っ掛かってしまい困っているようす。ここは下手に論ずるより行動で示したほうがいい。一度、彼の話を聞いた後、写真の位置でジャンプし、Yボタン。これでヴァイオリンを取ることができる。



エイカーズ マップB地点

船員である彼は比較的、容易に仲間にすることができる。彼の話によると、負傷した仲間を置き去りにしているとか。

アラン 船員用キャビネット 扉〔え〕

転覆のショックでケガを負っている船員のアラン。エイカーズと共に訪れることで確実に説得できる。

キャスリン クラブ・オーガスト 扉〔た〕

大切な兄を失って絶望している彼女。兄はいつもヴァイオリンを奏でてくれたという。泣いてばかりの彼女の説得は難しく、ルークなどではどうしようもない。ヴァイオリン弾きのミッシェルがいれば、なんとかなるのだが…。

ケイト&アンジェリカ ビューティサロン 扉〔し〕

頭を打ってしまい耳が聞こえなくなったケイト。傍らで見守る友人アンジェリカも困っている。ここもやはり行動で示すしかない。耳が聞こえないのなら文字で説得するのだ。まずはアンジェリカから口紅を借りよう。

リチャード 調理室 扉〔そ〕

彼はついさっきまで気を失っており、自分の置かれた状況を把握していないようす。そのまま、話かけることで、すんなりと行動を共にしてくれる。

ミラー ホール2F 扉〔け〕

彼の目の前には彼の最愛の妻と娘の無残な姿が…。未来に絶望を感じている彼を仲間にするには、相当の説得力を持つキャラでないと不可能だろう。

レイトン&ペインズ バー・ノルウェイ 扉〔せ〕

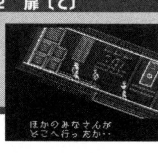
バーでワインを飲み明けているレイトンとペインズ。レイトンは簡単な説得で仲間になるが、ペインズはジェフリー以外では仲間にできないようだ。

ラットラー ホール２Ｆ 扉〔こ〕〔さ〕

逆さまになった船内での転落をまぬがれたものの、今や宙ぶらりんの状態となっているラットラー。キャプリスでその真下に行ってから話しかけてみよう。

スミスー家 エレベーターリフト２ 扉〔て〕

船内からの脱出ルート上にいるクーパー、パメラ、ステイシーの３人の親子づれ。説得できれば、一度に３人の仲間を得ることができる。



仲間を引き連れ、脱出を果たせ

大波に飲まれ転覆した船内には、まだ幾人かの生き残りの乗客や船員がいる。彼らと話したり、問題を解決することで、彼らは仲間となり、プレイヤーへと付き従ってくる。あなたは人々のリーダーとして的確な判断を下し、人々を脱出口まで導かねばならない。

ここに比較的、仲間にしやすい生存者のリストを挙げておく。各主人公キャラの場所なども考え、自分だけのベストルートを考えてみてほしい。

仲間にできない乗客もいる

エレベーターに閉じ込められている人たちは、救出することができず、プレイ中に仲間にすることもできない。また、ミラーに対するルークのように、主人公キャラによっては仲間にできない乗客もいる。可哀相だが、そういった乗客たちは無視し、とりあえず脱出口を目指すしかないだろう。

乗客がいないこともある

このゲームでは、仲間は最大７人までしかならず、その状態で人々の出現位置へと行ってもそれ以上は出現しなくなるという特性がある。また、２度目の転覆後には消えてしまう人々もいる。

イベントはやり直せる？

もし、イベントの途中で、このままじゃヤバイな、と思ったら、そのイベントの最中にその場所から離れ（部屋を出るとか）、再び訪れることで、何度でもイベントをやり直すことができる。ただし、イベントが終わってしまうとこの方法は通用しなくなる。

キャラクター別攻略法

最後にゲームに登場する４人の主人公ひとりひとりの脱出パターンを紹介しよう。きちんと仲間たち全員を最期まで連れていけば、確実にベストエンディングを迎えられる。このルートは編集部で見つけた一例なので、各自で色々なルートを探してみてはいかがだろうか？

ベストエンディングについて

マルチエンディングのこのゲームでは、以下の二つの条件を果たさないとベストエンディングにはならない。シビアなようだが、がんばってみてほしい。

1、各主人公ごとに定められている重要キャラを連れていく。
2、キャラクターごとに定められている得点が総合で25点以上。



「FIN」の表示が出ているときにAボタンでスコアが表示される。



キャプリス

難易度	★
重要キャラ	エイミー

若き建築技師で、病弱な義妹エイミーと共に帰郷すべく船に乗っている。スタート地点はホール前渡り。重要キャラはキャビンにいるので必ず救い出そう。

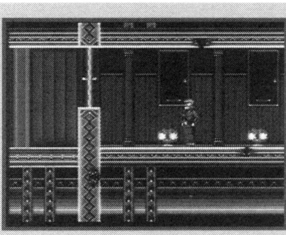
この主人公は最初から船内図を持っていないが、転覆前に船尾方向へと歩いていけば、船内図をもらえる。後々のことも考え、必ずもらっておくように。

人々の説得はあまり得意なほうではないが、アクション的に難しい部分も少なく、全体的に初心者向けのキャラといえるだろう。

まず扉（き）に入り、フランクとアンナを仲間にする。その後にエイミーを救うべく扉（ぬ）を目指す。扉（か）から扉（な）へと抜けるルートが近道だが、途中の炎には気を付けること。

エイミーを救った後は、そこから船尾方向へ進み、扉（て）に入りスミス一家（クーパー、パメラ、ステイシーの3人）を仲間にする。エレベーターリフト2内では、2度目の転覆の前は、傾斜の関係でどうやっても先に進むことができない。おとなしくその場所で2度目の転覆を待つこと。

冷凍庫内でジャックを助けた後、扉（ね）から（の）へと進むと、機関長たちとのイベントが起きる。ボイラー室へと抜けたら後は脱出するのみ！



エイミーのいる部屋はココ。

ベストルート

マップ入手
▶ フランク&アンナ
▶ エイミー
▶ スミス一家
▶ ジャック

機関長たちとのイベント

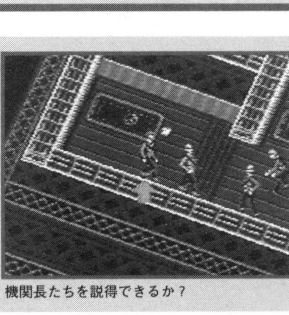
扉（の）に入ると機関長とヘンリーが、ボイラー室へ行くのを妨げるイベントが起きるが、キャプリスかルークのときには注意が必要。うかつな答え方をすると、せっかく連れてきた仲間を全員失うハメになるのだ。そこでこのやり取りのポイントを公開しよう。

キャプリスの場合

怒りっぽい機関長がもっとも熱くなっているときのみ無視しておこう。
「だがな、一人で行け。他の者まで巻き込むな！」

ルークの場合

「もう私にかかわらんでくれ」のみを無視する。



機関長たちを説得できるか？

★は難易度を表しています。数が少ないほど簡単です。



ルーク

難易度	★★
重要キャラ	イスメイ

クリサニア号の乗員で二等航海士のルークは、他の3人の主人公と違い、最初から船内図を持っているので、道に迷わずにゲームを進めやすい。

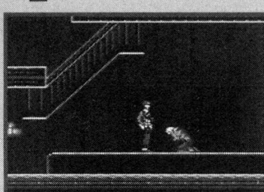
重要キャラのイスメイもスタート地点のブリッジにいるため、重要キャラ探しに奔走することもない。

脱出口へはブリッジから燃料タンクを抜けエレベーターリフト2へと進む方法がベストで、うろうろと船内を歩き回らずに済む。ただし、燃料タンク内では、仲間も連れて動きにくいので注意が必要だ。

まずは、ブリッジ内にいる重要キャラ「イスメイ」を仲間にする。動揺しているイスメイにまともな説得はまず無理なので、行動で示すこと。

ブリッジの扉〔あ〕から燃料タンク内部へと進入、一度、扉〔な〕へと出て、その下の扉〔ち〕に入り「フランク」と「アンナ」を仲間にする。このとき間違って扉〔か〕へと出てしまうと、いきなり炎に触れてしまうので注意。

後はキャプリスと同様に扉〔て〕からエレベーターリフト2へと進み、「スミス一家」「ジャック」と仲間にしていく。そして最後の難関を抜けることになる。



ここでYボタンだ。

ベストルート

イスメイ ◀ フランク&アンナ ◀ スミス一家 ◀ ジャック



ジェフリー

難易度	★★★
重要キャラ	アデラ

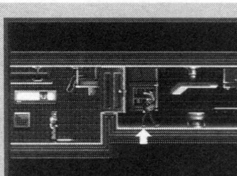
医者としての治癒能力を生かし、人々の傷を癒すことができるうえ、豊富な人生経験からくる説得力も強い武器となる。少しでも多くの乗客を助けたいのならジェフリーでのプレイがオススメ。

スタート地点は教会。ブリッジが近いので、ルーク同様に燃料タンクを抜けエレベーターリフト2へと進んでもいいが、重要キャラのアデラのいる位置も考えると、船内図を手に入れ、エレベーターリフト2へと直接向かったほうがいい。

最初に、扉〔お〕の医務室へと行き、薬を探しに来た「フランソワ」を仲間にする。薬は棚の前に行き、Yボタンを押せば取ることができる。

続いて、フランソワの娘の「マリー」を助けに行くが、その途中でマップC地点で「ネルソン」を説得する。次に扉〔さ〕に入り、船内図を入手。A地点の売店にいるマリーを助け出すというパターンが効率的。そこから、マップを船首方向からぐるりと回り込み、扉〔す〕に入り「アデラ」を仲間に加える。

その後は扉「て」を目指し、キャプリス同様のパターンとなる。順当に仲間を増やしていれば、最後の機関長たちとのイベントは起こらない。



医務室の棚から薬を探し出せ。

ベストルート

マップ入手 ◀ フランソワ ◀ ネルソン ◀ マリー ◀ アデラ ◀ スミス一家



レドウィン

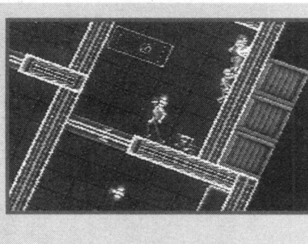
難易度	★★★★
重要キャラ	ハリー・ステラー・ジャック

教会の牧師で、説教のため、クリサニア号の処女航海に招待される。スタート地点はブロードウェイ一等客室前。船内図の位置から離れており、そこまで行ってから脱出するには、かなりの距離を歩かなければならない。重要キャラが体力の少ない子供が3人ということもあり、ベストエンディングへの難易度は高めである。感情の起伏が激しい一面もあり、乗客の説得もあまり得意ではないようだ。

船内図を取るのなら、転覆前からできる限り左に進み、少しでも扉〔さ〕に近づいておくこと。船内図入手後は、来たルートをそのまま船尾方向へと戻っていき、スタート地点付近のD地点で「ハリー」と「ステラー」を仲間にする。

そして扉〔か〕から〔な〕へと抜けていく。そこから扉〔と〕を目指すのだが、この間も結構な距離があるので、仲間とはぐれないように。

カードルームで「テンダー」を仲間にしたら、その後は扉「て」に入り、キャプリスと同じパターンで「スミス一家」「ジャック」と仲間にしていく。



仲間の体力に気を付けて。

ベストルート

マップ入手 ◀ ハリー&ステラー ◀ テンダー ◀ スミス一家 ◀ ジャック

 協力／佐曽利英希

ユーズド・ゲームズVOL.3
に続きVOL.4も予定通り発売記念
（でもそれが当たり前）企画!!

ユーゲー研究所



ユーゲー編集部にとって読者からのアンケートハガキは、東京砂漠に浮かび上がった幻の湖ロプノール（意味不明）。つまり、心のオアシスってことさ！　だから送られて来たハガキは、全員で必ず読んでいるぞ！

ユーゲー研究所よ永遠に…

所長：ちょっと、この見出しは何なのよ！　まるでユーゲー研究所が今回で終わってしまうみたいじゃない。

弟子：いや、ユーゲーある限りユーゲー研究所は不滅！　永遠に続くぞ！　ていう意気込みを込めたつもりだったんですけど。ダメですかぁ。

所長：あら、そうなの？　それならいいのよ…。前回から研究テーマの募集も始めたんだもの、終わらせちゃうって手はないわよね。

弟子：（…いつになく所長が優しい…。もしかして何か企んでるんじゃ…ブツブツ）

所長：なぁ～にブツブツ言ってるのよ？　それはそうと、最初の研究テーマは、「本誌以外でよく読む雑誌」ね。

ユーゲー研究テーマ、そのいち
こんな雑誌が良く読まれてる！

1位	ファミ通
2位	ゲーム批評
3位	セガサターンマガジン
4位	ゲーメスト
5位	ゲームラボ
6位	少年ジャンプ
7位	マイコンBASICマガジン
8位	じゅげむ
9位	サターンFAN
10位	ふぁんろーど

弟子：やっぱりゲーム誌が多いですよねぇ。

所長：「ファミ通」が1位、2位が「ゲーム批評」ってあたりが両極端というか水と油というか…。またもやユーゲー読者の底力を見せてもらったわ。

弟子：底力…ですか。

所長：ところであなた、「散歩の達人」て雑誌知ってる？

弟子：「散歩の達人」が読む雑誌なんじゃないですか。

所長：…。この「世界の艦船」はイイわね。うーん、「丸」とか「コンバットマガジン」なんかもソソるわ～。

弟子：しょ、所長ってそういうのが趣味だったんですか。

イラスト：宗本めぐみ

ユーゲー研究テーマ、そのに
ユーゲーにこんなテーマを取り上げてほしい!

所長：なるほど。中古ゲームの流通事情については、各メーカーの意見を是非聞きたいところだわね。好意的なメーカーばかりとは思えないけど。

弟子：中古ゲームの未来を考える上でも、非常に大切なことですよ!

所長：有名クリエイターの最初の作品っていうのも、ゲームクリエイターを目指してるコたちにとっては興味深い内容かもね。

弟子：「全面字だらけゲームギア」…。本当に読みたいんですかぁぁぁ。

所長：何を熱くなってんのよ。そんなものは、この「ゲームセンターあらしの必殺技再現」に比べればたいしたことじゃないわ!

★回答例★

- 中古ソフト市場を各ゲームメーカーがどう思っているか？
- 有名メーカー、クリエイターの最初の作品は？
- 消えたゲーム会社
- 「全面字だらけゲームギア」
- 中古ゲーム屋MAP in 大阪日本橋
- ゲームセンターあらしの必殺技再現
- 高橋＆毛利名人の今昔
- ゲーム広告の特集

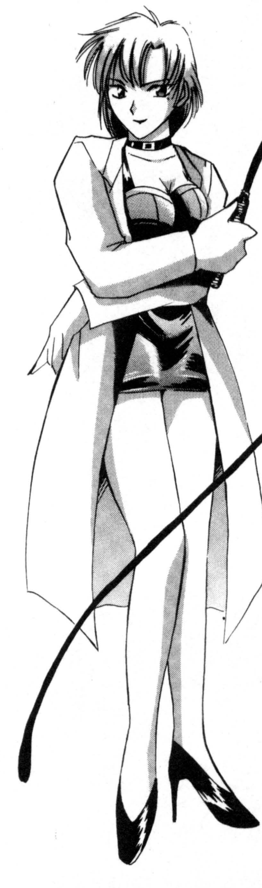
ユーゲー研究所から、読者のご意見を大募集!
「あの人に会いたい!」

所長：誰にでも、すごくお気に入りの中古ゲームってあるわよね。私の場合は、「リンクの冒険」かしら。

弟子：所長、好きですものね。お姉さんに回復してもらった時のリンクのセリフ。「アァ、イキカエル…」。

所長：そそ、そんなふうにね、特に心に残るセリフやシーン、グラフィック、音楽…、とにかく何でもいいのよ! 題して、「あのゲームでこんなイイ仕事をしてくれたあの人に会いたい! せめてお名前だけでも!」企画。例えば『ぷよぷよ』の「ばよえ～ん」という台詞を考えた人に会いたい」とかね。ま、これは本誌の編集部員が言ってたんだけどね。キミたちの情熱あるおハガキを、ユーゲー研究所あてに送ってちょうだい。待ってるわよ。

弟子：可能な限り編集部で追跡調査して、本誌に掲載できればと考えてます。



ユーゲー研究テーマも大募集!

弟子：前号で「ユーゲー読者のココを研究してほしい」というテーマを募集したんですが、こちらも引き続き募集中です! アンケートハガキの空欄に書いて、送ってくださいね。「ユーゲー研究所テーマ募集」と明記してください。

キミたちの意見は、今後のアンケート内容に反映させていくつもりよ

弟子：ではでは、次号でお会いしましょう!!

私の懐ゲー Special Version

念願がついに叶う時が来た!? 読者の皆さんからたくさんの反響が届いた「ジャストブリード」、そのお便りもあわせてこのゲームを大紹介！ 何とページを倍増（でも4ページだけど）してお送りします！

ジャストブリード
発売日：'92.12.15
メーカー：エニックス
価格：9700円
機種：FC
ジャンル：S・RPG

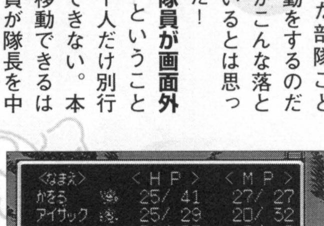
「今頃は、もうクリアされたと思いますが、面白かったでしょ、ね、ね!?（笑）いや〜『紹介します』なんて書いちゃったけど、プレイしてみたら全然つまらなかったから…と、予定変更で『バカゲー専科』で紹介されてたらどうしようと思って…。でも何にしてもいよいよ「ジャストブリード」が雑誌でどーんと紹介されるのですね!!」

と、この話題の提唱者・愛知県の副島圭子さんからのお葉書が届きましたが、ご心配なく。ちゃんと懐ゲーのコーナーですよ。ご期待に沿えるかどうか心配ですけど…。それでは、ゲームの紹介と編集部の感想からいきましょう。

アヤシイまでに仲の良すぎる隊員たち

主人公は街の守備隊長。サファイヤの司祭である恋人が、何者かに連れ去れたことから、部下と仲間を引き連れて、恋人を奪い返す戦いが始まった。故郷の街を出るときに、一人で行こうとする主人公に対して、部下たちが「俺たちも連れていってください！」とすがってくるのは、隊長たる主人公の面目躍如という感じ。そして、戦闘マップ画面に出ると、しっかりとした絆で結ばれた部隊ごとに、移動や行動をするのだけど…。まさかこんな落とし穴が待っているとは思ってもいなかった！

それは、**部隊員が画面外にでられない**ということだ。つまり、1人だけ別行動というのができない。本当ならもっと移動できるはずなのに、隊員が隊長を中心とした1画面の外にでてしまう状況だと、それ以上は動けない。これに気づいたときはアゼンとしたが、慣れるとそれもちょうどいい制約かな、という感じだった。隊長の指揮が届くのがこの範囲なのだ、と思えばなんてことはない。ああ、そんなにもキミたちは隊長のそばがいいんだね…。



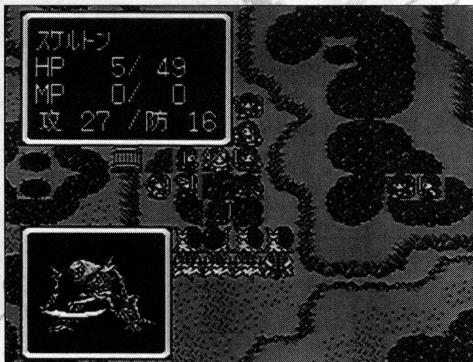
主人公の部隊。部下は魔法使い1人、戦士2人、弓使い2人と基本的な組み合わせ。

魔法の使い方が戦いのカギ

戦闘は、この「部隊ごと」という決まりがあるために結構頭を使う。各部隊によって差はあるが、基本的な構成としては、戦士系、弓

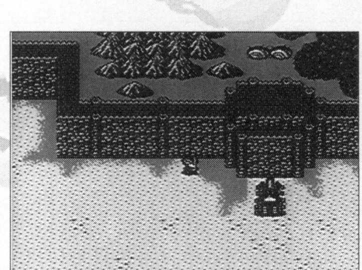
系、魔法使い系が混ざっている。そのため、一つの部隊をまとめて敵の近くに配置してしまうと、次の部隊の戦士系が敵に近づけなくなるのだ。効率よく倒そうと思ったら、きちんと**全部隊の人員を把握して、場所を空けて**おかなくてはいけない。例えば他のSLG、読者から比較としてよく名前の挙がった「ファイアーエムブレム」ならば、ユニットを自分の好きな順番で動かせる。「先に魔法で削っておいて、騎士でとどめ。怪我するといけないから、回復役は最後」なんていう具合だ。でも、「ジャストブリード」ではそうまく行かない。何しろ行動は部隊ごと。だから、後から必要になるであろう僧侶も、用もないのに行動を終了させることになる。「全部まとめて後から回復させてやりたいんだよ、私は〜っ」なんて思ったところで無駄というものだ。

そしてこれは、意見をよせてくれた読者の多くが指摘していることだが、**敵味方の区別がつかない**のだ。ろくに確認もしないで「コイツはこの部隊のはず」なんて思いこんでると、見事なまでに裏切られることも。あと一撃でとどめをさせるのに、敵の目の前に陣取ってるユニットは別の部隊だった、などは日常茶飯事。このことが戦闘の混乱にさらに拍車をかけているのだ。SLGには頭を使うものだけど、このゲームでは何かチガウところで頭を使っているような気もしないではない。



戦闘マップでの1シーン。左下には敵のグラフィックが表示される。

戦闘で重要になるのは魔法である。なにしろ使い勝手がよくて強力なのだ。8方向に攻撃するとか、ビリヤードの玉のように跳ね返って攻撃するとか、敵をランダムに攻撃するとか、なかなか個性的な物が多い。これは、マップ画面から切り替わることなく、戦闘が始まるからこそできる魔法だ。先ほどの「ファイアーエムブレム」のように1対1になってしまうと、「方向」とか「ランダム」とかの要素は関係なくなってしまう。この強力な魔法をいかに的確に使っていくかが、ゲームを進める上では重要だろう。

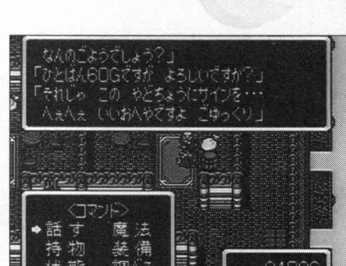


さらわれた司祭たちを追いかけるには、この長城を越えなければならない。

しっかりとしたキャラの性格設定

主人公とともに戦いを続けている仲間は、皆それぞれ非常に個性的だ。別の街の守備隊長・ロランは、クールでプライドが高そうなわりに、恋人のこととなると後先考えずに飛び出していくし、ハーレムの助平爺かと思ったオルロフは、女の子を保護している好々爺だし…という具合。ストーリーや細かいイベントもよくできている。ハンスが鳥嫌いであるという設定が、後に1人だけ鳥料理に入った毒を回避できる、というイベントの伏線になっているのは特によかった。宿屋のオヤジのセリフ一つ取っても個性的だ。

キャラデザインを、「3×3EYES」の高田裕三氏が担当しており、敵キャラのグラフィックもなかなか綺麗。これで味方のグラフィックも見られたらもっと良かったのに、と思ってしまう。設定資料集が出ているようなので、興味がある方は探してみてはいかがだろうか。



「宿帳にサイン」とか「へぇへぇ」とか、妙にリアルな宿屋のオヤジ。

私もハマった ジャストブリード!

読者の皆さんから寄せられた、「ジャストブリード」への反響の数々を紹介!

アンケート葉書に書いてくれた方、イラストにお手紙にと何通も送ってくれた方など、細かいものも入れるとかなりの反響があった「ジャストブリード」。やっぱり、開発の発表から3年も発売日が未定だったとか、発売がFC晩期だった不遇の作品とかいうあたりが、ユーゲー読者の心をワシづかみ、って感じなんでしょうか…。しかしこのお便りの大半が女性、というのがちょっと不思議。

発売当時の評価はいかに!?

「ジャストブリード」が発売された当時のゲーム誌の評価は、調べてみたところ決して低くありませんでした。有名シリーズ物に肉迫する評価だったようで、単発の、しかも92年に出たFCソフトとしては意外なほど高いな、と思いました。

最初は正直辛いゲームだと思っていたのですが、プレイしているうちに、結構のめり込んでるのに気づいて、我ながらびっくりした、というのが感想です。戦闘での、「部隊ごと」というシステムについても、紹介ではなんだか散々に書いてますけど、やってみるとこの制約が快感になってくるというか、「ふっ、私への挑戦だな!」と思ってしまうというか(笑)。編集部では780円で購入しましたが、この値段ならモトをとって余りあります!

でも、中古ソフトはちゃんと稼働するかが心配。皆さんも気を付けて下さいね。なにしろ今回の「ジャストブリード」、データが飛ぶこと2回、きちんと稼働させるのに毎回30分かかる…、と実はこれが一番辛かったんです(笑)。

読者の皆様からの反響

私もハマりました! ジャストブリード。普通のRPGよりもバトルが楽しいし、何よりサブキャラがしっかり描かれていて個性的かつ面白い。結局、物語の魅力に惹きつけられて、イヤな部分も物足りない思いも一掃されたことが、ハマりこんだ理由になるのかもしれません。

(栃木県　北山康子)

780円くらいで箱・説明書付きで買って、やたら面白かった覚えがあります。光の剣という武器で画面内の敵すべてにダメージを与えられたり、「ブンシード」という魔法で4人に分身し、それぞれが可能範





(茨城県　鳩幸子)(2枚とも)
綺麗なイラストとともにたくさんのお便りをくださってありがとうございます。
確かに、「ストリム」の音にはびっくりしますよね。



（北海道　COC八杉克政）
編集部大ウケの１枚。真ん中の３コマの幸せそうな感じと「うほおおお」っていうのがナイスです。

囲を攻撃する、といった戦闘画面への切り替えがないものの、見た目にも楽しめました。が、この見た目というのがちょっと問題あるかな。せっかくの高田裕三氏のデザインが今一つ活かされていないような気がしました。

（千葉県　小川真央）

「ジャストブリード」が雑誌に（しかも今時）載っている!!と嬉しくなりましてお手紙しました。友人の中でこのゲームをプレイした人いないので、私以外ファンはいないのかと思ってました。面白いです！このゲームは2度クリアしました。ＢＧＭは少々うるさいし、戦闘は気合い入れないと時間がかかるし、フィールド上の人物グラフィックの色が濃くて見にくいし、などありますが、面白いのです。ストーリーも旅する先々の街の特色もはっきりしていたし、キャラの性格も会話、行動から判って話が進むにつれ、深～い愛情がうまれます。

（茨城県　鳩幸子）

私は「ジャストブリード」を93年の修学旅行中のアキバで買いました。3年近くも発売日未定だったこのゲームですが、ＦＣとしては珍しく6Ｍ（！）を使っているだけあって、グラフィックなどもクッキリして見やすく、ユーザーフレンドリーだと思います。私はＳＬＧに弱いので、実はまだこのゲームをクリアしていませんが、いずれクリアする気です。ただ、途中のイベントで半年以上ツマリました。ゲームオーバーしまくりました。だから私にとって印象強いゲームです（笑）。おそらく一生忘れることはないでしょう。でも悪くないゲームとははっきり言えます。

余談ですが、このゲーム3種の書籍が出てます。まず小学館から攻略本。スタッフインタビューつきです。ずいぶんぶっとんだゲームデザイナーが作ったんだなあ、と確認できる一冊です。次に画集。ボツモンスターの原画も含む、ファンサービスのきいた一冊です。小説も出てます。内容は結構アレンジしてますけど、一応挿し絵は高田裕三氏。今では入手困難と思われる3冊ですが、私は96年春にまとめて買ったんです。まだ可能性はあります！ファンは古本屋でゲット!!

（北海道　ＣＯＣ八杉克政）

昔私もやりましたよ、「ジャストブリード」。普通の出来だと思います。

（東京都　にゃんにゃこ）

「ジャストブリード」は良い。俺は画集も買った。次号、悪い評価してたら怒っちゃうかも。特に好きなのはひとりぼっちの男と、音楽。

（千葉県　素人）

編集部では本を手に入れてないんですけど、機会があったら探してみたいですね。音楽に関しては好き嫌いが分かれたようですが…。それでは次号に向けて、また新たな「懐ゲー」を募集します。2号の「ソフトプロ」、3号の「ジャストブリード」に続くものをお待ちしています。熱き思いをぶつけて下さいね！

1997 AUTUMN

どうせ買うならこれを買え！

今月の一本

GAME BOY

サーガイア

押し寄せる敵の波!!
『破壊の美学』ここにあり

未だ根強いファンを持つ名作ＳＴＧ『ダライアス』のＧＢ版。反射神経、連射力を信じて、襲い来る敵に立ち向かえ!!

アーケードの魅力を十二分に再現！

…1ステージの最後まで来た。あたりは無気味に静まり返っている。残機数は底をつき、身を護るバリアも無くなり、ザコ一匹とも戦いたくない状況だ。そんなオレを絶望の淵に立たせるかのごとく、けたたましい警告音と共に「ＷＡＲＮＩＮＧ」の文字が表示される。その後、画面下から巨大なシーラカンスが、「俺がボスだ」といわんばかりに、ゆっくりと出現。そして死闘が幕を開ける…。

3画面を大胆に横につなげた大迫力の戦闘画面、ステージ最後に待ち受ける巨大ボス、独特のパワーアップシステムなどなど。様々な魅力をもった名作『ダライアス』のＧＢ移植版が『サーガイア』だ。さすがに3画面の大迫力とはいかないが、そんなことは気にならないほど、ゲーム内容は熱く、硬派な仕上がりとなっている。

襲い来るザコの嵐をかいくぐり、ステージ最後に待つ巨大なボスを打ち倒すというシューティングの醍醐味をいつでもどこでも存分に堪能することができるぞ。



テンポよくパワーアップできる「サーガイア」。「ダライアス」よりも、多少難易度は低めだ。

緊張と興奮の連続…。とにかくアツいぜ!!

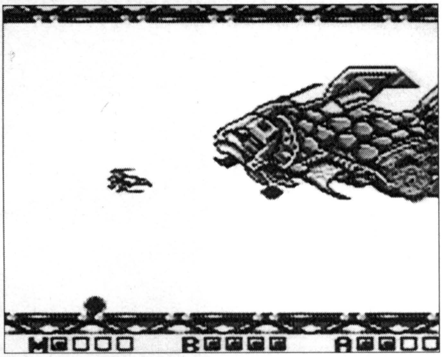
このゲームのウリは何といっても「海洋生物型の巨大ボス」だ。各ステージの最後には巨大なボスが待ち構えているが、その全てがシーラカンス、カニ、カメ、タツノオトシゴなど、海の生物をモチーフにデザインされていて、それぞれ意表をつく攻撃を仕掛けてくる。また、このボスがメカニカ

メーカー：タイトー
価格：3,600円
ジャンル：シューティング
発売日：'91年12月13日
1Pプレイ専用



ルでかっこいいのだ。ゲームをプレイしていて、「次はどんなボスが?」と、次ステージのボス見たさに先に進みたくなってくるぞ。

だが、敵も必死だ。自機めがけて猛攻を次々と仕掛けてくる。しかし、この程度でひるんではいけない。強大な敵であればあるほど、燃えるというもの。敵に打ち勝つまで「反射神経」と「連射」をたよりに、攻撃を続けるのみ!! ボタンが壊れるのが先か、ボスが死ぬのが先か? 己を信じ目の前の敵を精根尽きはてるまで撃つ、撃つ、撃つ…!!



確かに画面は小さいが、巨大なボスと熱い戦いの迫力は元版の「ダライアス」そのままだ。

そして、強大な敵を倒したとき、君はシューティングゲームをプレイしている「幸せ」を感じることだろう。

ボス戦の魅力もさることながら、『サーガイア』はそれだけでは終わらない。通常のザコとの戦闘もヒートアップする。それに一役買っているのが、独特のパワーアップシステムだ。

パワーアップは道中に出現するアイテムを取ることによって行うことができるが、対空兵器、対地兵器、バリアにはそれぞれレベルがあり、レベルがあがる前に死んでしまうと、なんと現レベルの最弱状態に戻されてしまうのだ!! あと1個でレベルがあがるという時、命綱のバリアがない状態での緊張感は、まさに極限状態!! さらにそのままボス戦に突入したときの緊迫感といったら…。心臓の弱い人はプレイしないほうが…。と思わせるぐらい、鼓動が高まる瞬間だ。

興奮に次ぐ興奮―『サーガイア』はそんな言葉が良く似合うソフトだ。

攻略のコツは、ズバリ「死なないこと!?」

『サーガイア』攻略のコツは「死なないこと」―これにつきる。当たり前だと思ってはいけない。死んでしまうと、自機のパワーが低下してしまうこのゲームでは、パワーを落とさないように進むことが一番重要なことなのだ。

死なないようにするためには、いくつかのポイントがある。

ひとつが、バリアを絶やさずに進むことだ。バリアをはっていれば、敵の攻撃に何回かは耐えることができる。幸い、パワーアップアイテムはアーケード版に比べて豊富に出現するので、これを見逃さないように確実に収拾していく。問題は、アイテムを落とす敵が見分けにくいことだ。通常のザコ敵とアイテムを落とす敵は色が違うのだが、悲しいかなGBであるために、非常にこの差が見分けにくいのだ。これには馴れるしかない。できれば、敵が出現するパターンを覚えて「出現即破壊、そしてアイテム回収」といきたいところだ。

また、このゲームは、随所で自機の後ろから敵が現われる。このときに不幸にも画面の後ろにいた場合、1発でアウトになる。不測の事態を招かないよう、自機は常に、画面の端よりも少し前の位置をキープしていくようにする。これが第二のポイントだ。

あとは己を信じ、連射あるのみ。それしかない。

INFORMATION

★ここがおすすめ★

サーガイア=ダライアス。このゲームの魅力的なところは、本文中の巨大なサカナボス。だが、バックに流れる音楽も素晴らしいのだ！ ぜひともヘッドホンで聴きながらプレイして欲しい。

★発売当初の評価★

・1UPアイテム出現

各ステージで、地面ないしは天井を攻撃すると、ごくまれに1UPアイテムが出現する。どこにあるかの目印はないので、敵がいるときはもとより、余裕があるときもボタンを連打して、隠しアイテムを探してみよう。

編集部購入価格
980円
入手難易度
普通

MEGA DRIVE

ベア・ナックル

暴力、恐怖、そして絶望。シンジケートの手に落ちた街を救え！

おのれの肉体と拳にすべてをかけて、今壮絶な戦いの幕が上がる！

戦いに破れれば街に明日はない！

街の中心ショッピング・モール。本来ならば人混みで賑わうはずのここに、買い物客たちの姿はない。そのため華やかなはずのネオンが逆に寂しさを誘う。今日だけが特別というわけではない。奴等が、シンジケートが街を支配するようになってからはいつもこうだ。街に渦巻くのは暴力と犯罪、恐怖、そして絶望…。

しかし、街の腐りきった警察を飛び出し、自分たちの手でシンジケートを潰そうと心に誓った者たちがいた。アダム、アクセル、ブレイズの三人である。

『ベア・ナックル』はバイオレンスな設定を持つ、横スクロールアクションゲームシリーズの第一作だ。プレイヤーは三人を使い、シンジケートの支配下に落ちた街を通り抜け、敵のビルへと突き進んでいく。全8ステージで構成されており、それぞれのステージの最後にはボスが待ちかまえている。そして最終ステージで大ボスと出会ったとき、意外なドンデン返しが待っているぞ。

このゲームの最大の魅力は、敵をぶちのめす快感にある。通常の打撃攻撃、敵を前からつかんだときに使う投げ技に加え、敵の背後に回ってのバックドロップや敵にはがいじめにされているときに繰り出す前蹴り、さらにその反動を利用しての首投げなど、多彩なアクションが楽しめる。また、二人同時プレイの時もただ一緒に進んでいくだけでなく、協力しての合体技が用意されており、ゲームに奥深さを加えている。

また細かい演出も素晴らしい。例えば、進んでゆくステージの様子。ステージ2ではスラム街が舞台になるのだが、そこにはときどき紙切れが舞っていて、いかにもすさんだ裏通りといった雰囲気がよく出ている。

ほかにも、キャラクター

メーカー：セガ
価格：6,000円
ジャンル：アクション
発売日：'91年8月2日
2人同時プレイ可能



序盤のステージ。ボタンを連打するだけで、格好イイ連続技決まる。また、音楽も気持ちいいビート感のある曲が目白押しだ。



が敵にぶつけて使う武器の「こしょう」を攻撃を受けて地面に落としてしまうと割れてしまったり、また「ビール瓶」は一回目は殴って使うが、二回目からは割れた瓶で刺して使うといったように随所に丁寧な演出が見られる。

立ちふさがる敵をぶちのめせ！

このゲームは、一撃で死んでしまうような罠はなく、複雑なキー操作を要求されることもない。プレイヤーに要求されることはただ一つ。行く手を阻むシンジケートの構成員を効率よく倒していくことだけだ。

通常のザコ敵に苦しめられることはあまりないだろう。連続技を3発までたたき込んだ所で、いったん連打を止め、また連打を再開するということを繰り返していれば、相手の反撃を食らうことなく倒せるからだ。もし、多少体力を減らされてしまったとしても、回復アイテムが用意されているから心配は要らない。

しかし、各面の最後に待ち受けるボスたちは簡単にはいかない。そこで5面までボスの攻略法を簡単に紹介しておく。6面以降もこれを参考にして攻略法を考えていこう。なお、いずれのボスも、現れたら即座にスペシャルアタックを使用することをおすすめする。スペシャルアタックは1ステージで一回しか使えない(アイテムを手に入れた場合は除く)うえ、残しておいてもストックできないからだ。

1、2面のボスは相手の攻撃に注意しながら画面上部から近づいていき、組んで投げるという攻撃を繰り返していけばOKだ。この際、ザコを無視していると手痛いダメージを受けるので気をつけよう。

3、4面のボスはこちらに向けて突進を繰り返してくる。これをかわしてから攻撃しよう。なお、4面のボスは投げることができない（体重が重いため投げようとしたら潰されてしまう）ので注意しよう。

5面のボスはこちらが正面から近づくとジャンプで逃げる卑怯者だ。こんな時には後ろを向いてじっと待ち、近づいてきたところで振り向き攻撃。時間はかかるが倒すことができるはずだ。なお、正面から戦いを挑むとひどい目に遭うので、これは止めておこう。



これがスペシャルアタックだ！ 街中だろうが、客船だろうが、エレベーターの中だろうがどこへでも駆けつけてくれる。たのもしい援軍だ。

お得なウラ技を紹介！

●ステージセレクト
タイトル画面で２Ｐパッドの右とＡとＢとＣを押しながら、１Ｐパッドでオプション画面に入ればステージを選択できる。

●コンティニュー増加
コンティニューを使いきり、最後のひとりをミスしたときに、Ｃを連打するともう一度だけコンティニューができる。

●ボーナス増加
２人プレイモードの時、最終ボスを倒す際に、片方のキャラが最後のひとり、ライフの残りが１という状態にしておく。この状態でボスを倒し、ボーナス加算になる前に、このキャラをもう一方が倒すとたくさんのボーナスを得られる。

INFORMATION

★ここがおすすめ★
やっぱりスペシャルアタックが気持ちいいし、軽快な音楽にマッチしたゲーム性も絶妙。詳しくは懐ゲーキャラ名鑑参照のこと（95ページ）。

★発売当初の評価★
発売当初は、某アーケードゲームに似ていると言われることが多く、人気は低かった。しかし、シリーズ２作目で評価が急上昇し、本作も徐々に人気があがった。

編集部購入価格
400円
入手難易度
簡単

FAMICOM

テクモスーパーボウル

高度な戦略性のスポーツを簡単なゲームシステムで再現！

君は、栄光のスーパーボウルチャンピオンに輝くことができるか？　実在28チームが登場する、大迫力のアメリカンフットボールゲーム！

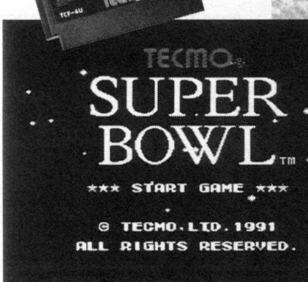
敵の防壁をかいくぐり、ゴール目指して突き進め！

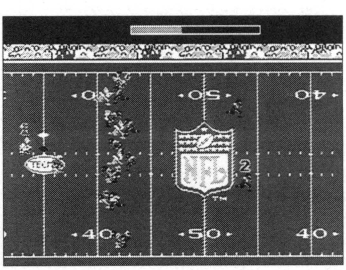
スーパーボウルは最高だ！　あれを見て燃えないなんて男じゃない！　なに？　スーパーボウルを知らない!?　…しょうがないな、俺が説明してやる。スーパーボウルとは、アメリカのアメフトのプロチームの中から全米最強チームを決める大会のことだ。確かにアメフトは日本ではマイナーだが、あれほど熱いスポーツがほかにあるか!?　…えっ？　ルールが複雑そうだって？　それならばこれだ！　『テクモスーパーボウル』だ!!　こいつはファミコンソフトながら、アメフトの魅力―多くの男たちの激しいぶつかりあい、神業ともいえるようなロングパス、そして立ちふさがる敵をかいくぐってのタッチダウン―を余すところなく再現しているのだ！　これはもう他の追従を許さない出来だ。まさに究極のアメフトゲームなのだ！　複雑なルールを適度に簡略化していて、アメフトを知らない者でも10分もプレイしてみればだいたいのルールは理解できる。なんと素晴らしいソフトなんだ！　君も、そう思うだろう？　やってみたくなるだろう？

では、実際にどのくらい簡略化されているかだが、たとえば勝敗の重要な鍵を握るフォーメーション。いくつかのパターンの中から選択するだけで済むうえに、どのフォーメーションにどれが有効なのか知らなくとも、ジャンケン感覚で楽しめる。試合中の操作も同様に簡略化されている。ボタン一つで、自分の分身のように動き始める選手たち。そしてクォーターバックにボールがわたった瞬間、すべての選手がひとつの意志の元に行動をはじめる！　さらにタッチダウン時やきわどいパスの時などにはビジュアルが挿入され、いやがうえにも盛り上がる臨場感。これが面白くない訳がないだろう？　やってみたくなっただろう？　プレイ方法も単なる対戦プレイに留まらず、試合結果のみ表示するスキップモード、コンピュータ同士での戦いを見る観戦モード、さらにはヘッドコーチとしてプレイするモードまで幅広く用意。プレイヤーの様々な要

メーカー：テクモ
価格：7,980円
ジャンル：スポーツゲーム
発売日：'91年12月13日
2人対戦プレイ可能



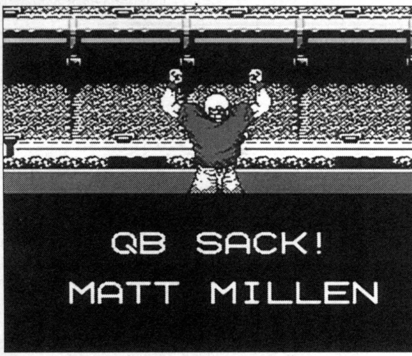




パントキックリターンの画面。相手がせまってきたら斜めにかわし、タックルされたらボタンを連打だ。

求に応え、ゲームの完成度を上げている。さらに、各選手も細かな能力値まで設定され、初心者からファンまで誰でも楽しめるつくりになっている！

ただ、このソフトにも悲しむべき欠点があった。選手たちが集まりすぎて画面がちらつき、自分が何処にいるのかがわからなくなることが多いのだ。だが、このゲームにはそんな欠点を補って有り余るほどの魅力があるのだ。

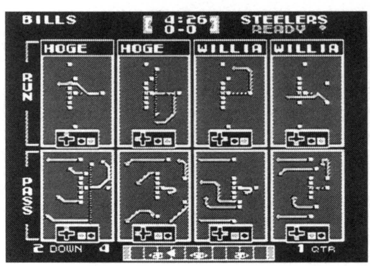


このように「クォーターバックサック」など、格好イイ場面の時は、そのシーンをアップで見せてくれる。

勝利を手にするには、敵を知ることから始まる

いかにしてスーパーボウルチャンピオンへの道を進むか!? それは自分のチームの特色を生かし、相手チームの長所を封じることだ！ 例えば、自分のチームがパスプレイを得意とし、相手チームは鉄壁のディフェンスを誇るとしよう。この場合はランプレイで相手チームに正面から突っ込むのではなく、マークされていない選手にボールをパスし、相手チームの防壁を無効化してしまうのだ。逆の立場であったら、ディフェンスチームが相手のパスを封じるために全員をマークしたりタックルで組み付いて動きを封じるなどの作戦が有効だろう。そして、これらの作戦を支えるのがプレイヤーのテクニックだ。いかにチームの特色を生かそうとも、ボールをゴールまで持って行くには技術も必要だ。「ダイビングタックルを構えた瞬間にかわす」「ノーマークのレシーバーへボールをパスする」「組み付いた相手をはじき飛ばす」などのテクニックを駆使して、初めてチームの特色を最大限に発揮することができるのだ！ また、自分のプレイスタイルに合ったチームを探すこともおろそかにしてはいけない。ランプレイを得意とするプレイヤーが、パスを得意とするチームで試合に臨んでは良い結果を残すことはできない。28チームから自分にあったチームを捜してプレイしてみよう。

このほか、インターセプト（パスが相手チームにキャッチされてしまうこと）、クォーターバックサック（ディフェンスが前進する前に、ボールを持っているクォーターバックにタックルすること）などにも注意しながらチャンスを有効に活用して確実に点を稼いでいけば、君は栄光のスーパーボウルに輝くことができるだろう！



フォーメション選択画面。相手の出方を予想して、チームの特性にあわせた有効なものを選ぼう。

SOUND MODE ●サウンド モード●

タイトル画面でBを押しながら左を押すと、サウンドモードの画面になる。十字キーで選択し、Aで聞くことができる。

INFORMATION

★ここがおすすめ★

ちょっと日本ではなじみの薄いアメフト。だが、このスポーツ、かなりの頭脳戦が展開されるのだ。それが簡便なシステムで遊べるようになっているのがヨイ。ぜひ一度プレイしてみることをお薦めする。

★発売当時の評価★

面白いゲームなのだが、いかんせんアメフトの知名度が日本では低く、本作も発売当初は話題にならなかった。が、その後じわじわと人気を得て、現在もシリーズ作が発売されている。

編集部購入価格
980円

入手難易度
普通

SUPER FAMICOM

エナジーブレイカー

『滅亡』か、『進化』か。人類の未来を決めるのは君自身だ。

独自のシステムが盛り込まれたS・RPG。壮大なストーリーが君を待っている。人類滅亡を防ぐため、隠された謎を解きあかせ！

失われた「自分」を求めて冒険が始まる

本作は主人公のマイラが謎めいた内容の夢から覚めるところで幕を開ける。その中でマイラは自分を呼ぶ女性と出会う。マイラは彼女に懐かしい思いを抱くのだが、理由はわからない。この不思議な夢を解き明かすことが当面の目的となる。しかし、それはきっかけに過ぎず、やがて彼女の旅は世界の運命を賭けた教皇オリアレスとの戦いへと発展していく。

ゲームはクオータービューのS・RPGで、慣れるまでは人に話しかけるのさえ苦労してしまう。だが、戦闘中はボタン一つで動かすキャラクターを選べたり、その向きを変えたりと遊びやすい工夫がなされている。また、登場キャラクターの個性づけもしっかりとしており、それらがキャラクター同士の会話シーンでわかるようになっている。特に親友を口説こうとするスタアを得意の鞭で攻撃したり、恋愛についてまだわからないドロシーが「マイラくらい大人になったらわかるよ」と言われると「ならわかんなくていい」と答えるシーンなどは、それぞれの性格がわかるだけでなく、見ていて面白かった。

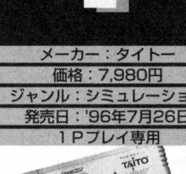
システムとしては戦闘時の行動の仕方が特徴的だ。キャラクターが1ターンにとれる行動は1回ではなく、「バランスポイント」と呼ばれるポイントを消費していくのだ。これが0にならなければ何度でも攻撃できる。なお、「バランスポイント」はターンの初めに回復するが、それは体力の残りに比例している。つまり、攻撃を受けると弱っていき、ついには一歩も動けないようになってしまうのだ。このため、何も考えずに敵の真ん中に突っ込んでいくと、ダメージを受け、逃げることができずにやられてしまうので、きちんと戦略を考えなければならず、ゲームに奥深さを与えている。

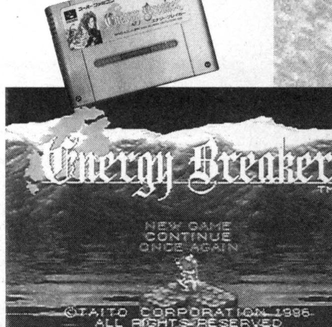
ほかに、特殊技の習得システムも特徴的だ。キャラクターは光と闇の二面を持った四つの属性を持っており、これらにバランス良く力を配分することによって技を覚えていく(スタアだけは特定の敵に止めを刺すことによって覚えていく)。



会話時は、態度を選んで応答できる。これによって、シナリオ上に大きな変化があればよかったのだが…。

メーカー：タイトー
価格：7,980円
ジャンル：シミュレーション
発売日：'96年7月26日
1Pプレイ専用





力の配分が書かれた「秘伝書」というアイテムがあるのだが、それに頼らないで技を見つけたときの喜びはとても言い表せないものだ。

なお、会話システムも独自で、自分がどんな感情で相手に話しかけているのかを選べるようになっている。ただこれは残念なことにゲームに活かされていない。どんな感情で話しかけても同じ反応しか帰ってこないのだ。

いくつか残念な点があるものの、全体的に細かいところまで丁寧に作られている良作だ。

お得なウラ技を紹介!

●ONCE AGAIN

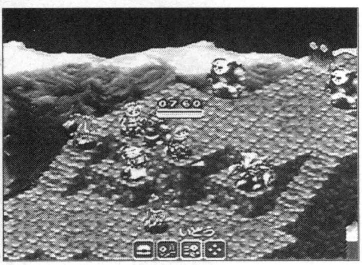
エンディングを一度でも見たら、タイトル画面のモードセレクトの一番下段に「ONCE AGAIN」というモードが追加される。このモードでは初めから所持金が最大で、道具屋に全アイテムが売り切れなしで売られている。さらに敵を倒したときに得られるお金が8倍になっている。このモードでやれば全能力値が最大という化け物キャラクターを作ることも可能だ。

世界の滅びを止めるには——

敵の思考ルーチンはかなり良くできている。こちらの死にそうなキャラクターを的確に狙ってくるのだ。特に敵が先制攻撃の場合、こちらが何もしない内にキャラクターがやられてしまうこともある。これは防ぎようがないが、それ以外では、次のことに注意しておこう。

まずはターン終了時のキャラクターの向き。このゲームでは敵も味方も正面からの隣接攻撃には反撃でき、側面・背後からの攻撃には反撃できないようになっている。特に背後からの攻撃はダメージが大きい。攻撃するときは正面から攻撃を仕掛けるのを避け、なるべく背後から攻撃するようにすれば味方の被害は小さくて済む。向きを変えるにはバランスポイントは消費しないので、攻撃が終了したらなるべく敵に背後を見せないように向きを変えておくのだ。壁沿いに配置したり、味方同士を背中合わせに配置したり、通路を塞ぎ背後に回り込まれないようにするのがおすすめ。攻撃を受けない無敵のロボット「ガリバー」はこうやって利用していこう。

次に、敵からの攻撃をなくすこと。前述の通り、体力が減っていくとバランスポイントがなくなり、移動もできなくなる。通常のSLGであれば、敵ユニットに確実に止めを刺す方がよいのだが、このゲームでは弱った敵は放置し、違う敵を攻撃した方がいい。この際役に立つのが間接攻撃である。どんなに弱っても、一回は攻撃できるので、敵と接していたら、攻撃を食らってしまう。その点間接攻撃であれば反撃も受けないので有効だ。特におすすめは初めに覚えるであろう特殊技「ショット」。消費ポイントも少なく、終盤までお世話になるだろう。



戦闘画面。キャラクターの上にある数値が行動ポイント。数値が残っている限り、何度でも行動できる。

特殊技「トルネード」の使い方も重要だ。障害物などを一切無視して移動できるこの技は段差の多いマップでよく使うだろう。しかし、それ以外にも味方のバランスポイントを消費せずに移動させることが可能なので、強い味方を敵の真ん中、あるいは背後に送り込み強力な技を使わせるというのも有効だ。特に終盤に使えるようになる召喚技と組み合わせれば、戦闘を楽に進められるだろう。

INFORMATION

★発売当初の評価★

SFC末期に発売されたため、ゲーム誌では丁寧に作られていると評価されたが、ユーザーの注目度が低く、セールス的にはあまりパッとしなかった。不遇のソフトと言えるだろう。

★ここがおすすめ★

技を使ったときのキャラの動きに注目。特に、キザな感じのポーズを取るレオンが、何だか見ていてほほえましい。さすが、主人公のマイラを差し置いて、パッケージイラストで目立っているだけはある。

編集部購入価格
3980円
入手難易度
普通

PC ENGINE

OUT LIVE

メーカー：サン電子
価格：5,6900円
ジャンル：RPG
発売日：'89年3月17日
1人プレイ専用





鋼の巨人が閉鎖された空間が戦場と化す

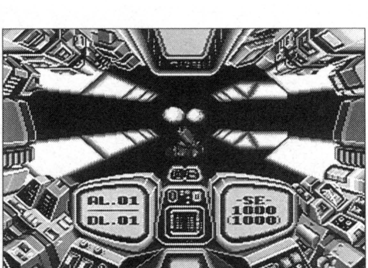
ＳＦサイバー色の強い異色の３ＤダンジョンＲＰＧ。「ＦＷ（ファイティングワーカー）」と呼ばれる人型兵器を操り、惑星の深部へと潜入せよ！

敵を撃破し、謎の組織を調査せよ！

鋼の軋みが反響する地下世界で、巨大人型兵器を操って敵を撃破する。なんとも胸躍るＳＦ的なシチュエーションのゲームが『ＯＵＴ　ＬＩＶＥ』だ。ＳＦ世界を背景にしたＲＰＧは最近では珍しくないが、その中で、３Ｄダンジョンモノは少なく、その意味では貴重な1本といえるだろう。

物語は主人公が偵察局司令官から命令書を受け取るところから始まる。内容は惑星ラフラの深部で謎の結社が活動しており、先に潜入した情報員と接触してこれを探れというものだった。

惑星ラフラは地下遺跡の発掘が行われているため、いたるところに地下通路が掘られており、その途中に街が建設されている。地下通路は一定のエリアに区切られており、街を経由して次のエリアに入ることができるのだが、街に入るには各都市にいるデュエリスト（ＦＷによる闘技選手）や指定された敵を倒さなければならない。もし、条件をクリアせずに次の街へと入ろうとすると、強制的に前にいた街へと送り返されてしまうので注意が必要だ。『ＯＵＴ　ＬＩＶＥ』の特徴としてあげられるのはダンジョン内のあちこちに広がっている属性の異なる区域と、この区域によって左右される武装の威力の変化だ。ダンジョンはノーマル、アイス、ファイア、マグネットの4種類の属性をもっている。それぞれのエリアに適した武装があり、それ以外の武装では本来の威力を十分に発揮できないようになっているのだ（例えば、マグネット属性の区域で実弾系の武器を使うと2～3割程度のダメージしか与えられず、レーザー系の武器だとより大きなダメージが与えられる、といった具合）。もうひとつの特徴は2種類のレベルの存在だ。一般のＲＰＧでは一定の経験値を貯めればレベルが上がり各種能力値が上昇する。しかし、このゲームではＡＬ（アタックレベル）、ＤＬ（ディフェンスレベル）が別に存在し、それぞれ攻撃を当てれば当てるほど、攻撃を受ければ受けるほど上昇していくという面白いシス



敵とエンカウントした時の表示の仕方や、「ＦＷ」のコクピットの描写など、様々なＳＦ的こだわりがイイ感じだ。

テムが採用されているのだ。

4種類の武器を使いこなし、ダンジョンを制覇せよ！

『OUT LIVE』で重要なのはダンジョン属性に合わせて、実弾系、ファイア系、アイス系、レーザー系の4種類の武器を使い分けることにある。しかし、これらの各種武器を取りそろえるには高いクレジットが必要なため、序盤は初期装備のバルカンガンで凌ぐしかない。これでもトリトンシティまでは充分戦うことができるので、その間にクレジットと経験値を貯めておこう。

オプションにはダンジョン属性を戦闘中のみ無効化できるアンチファイ、属性に関係なくダメージを与えられるホークミサイル、敵の命中率を下げるチャフなど、多数用意されている。一度に4種類まで装備することができるので、武器の劣弱はオプションで補うのもひとつの手だ。特に、ミサイル系はザコなら一撃で倒せるものもあるので重宝する。

サロンで情報収集し、FWの耐久力を回復させ、装備を整えたら次の街へ行くためにダンジョンを進むことになるが、ここで戦闘が多発する。このゲームではザコといえども強力で、初期などは4～5回の戦闘で街へ戻らなければならなくなる。しかも、トリトンシティーからはエンカウント率がべらぼうに高い。まずは街の付近でAL、DLを3～4レベルほど上げてからゆっくりと奥に向かうようにしたほうがいいだろう。

また、ダンジョンで敵に遭遇すると、相手がいる方向に強制的に機体の向きを変えられてしまう。このせいで方向感覚を喪失し、迷ってしまうこともよくあるので、マッピングをしている際は注意すること。どうしてもわからなくなってしまったら、バックワーカーで街に戻ろう。あとはサロンで聞ける情報を頼りに進んでいけば大丈夫だ。

なお、余談ではあるがPSでこのシステムを継承した同名のソフトが発売されているので、ファンはチェックしておこう。

お得なウラ技を紹介！

●お手軽レベル30

パスワードを入力するとき、5番目と35番目の文字を入れ替えるとALが30に、10番目と40番目の文字を入れ替えるとDLが30になる。

●音楽を変える

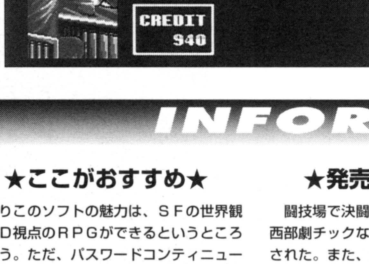
FW起動コードを「アアアアアアアア」と入力すると、いつもよりコミカルなBGMが流れるようになる。

●クレジット節約

ターゲットポイントをクレジットに変換したら、そのままダンジョンに戻ってわざとやられる。すると、クレジットを消費せずにSEを回復することができる。

●お手軽にレベルアップ

ばんばんレベルアップしたい人に、簡単な方法を紹介しよう。アタックレベルをあげる場合は、まず一撃で敵を倒せる場所で方向キー左（もしくは右）と、連射をオンにした状態でIボタンを押し、両者を固定したままにすればOK。時間はかかるがラクにレベルアップができるハズ。デフェンスレベルをあげる場合は、攻撃補助アイテムを戦闘時に使用して、わざと攻撃をうけよう。敵は、こちらが倒されるギリギリまで待ってから叩こう。



街の闘技場で決闘し情報をあつめる。そして、次の街でまた決闘、というノリはまるで西部劇のようだ。

INFORMATION

★ここがおすすめ★

やはりこのソフトの魅力は、SFの世界観で3D視点のRPGができるというところだろう。ただ、パスワードコンティニューなので、今遊ぶには少々つらいかもしれないが…。

★発売当初の評価★

闘技場で決闘して情報を集める、という西部劇チックな物語の展開が面白いと評価された。また、武器ではなく、フィールドに火や氷といった属性を持たせるアイディアにも評価が集まった。

編集部購入価格
580円
入手難易度
やや難

ときめき読者コーナー



愛さえあればだいじょーぶ♥

イラスト　藤井寺朔水

◇皆さんこんにちは、読者コーナー担当の奥山です。

◆ども、引地です。今回の表紙凄いでしょ、グレイトでしょっ!! 作者の小松崎茂さんは、昔の少年雑誌の絵やプラモデルの箱絵を描かれていた方で、現在80歳を超えるご高齢ながらもまだまだ現役でいらっしゃいます。今までとはまったく雰囲気が違いますが、本誌には似合ってるんじゃないかなっ。

◇みょーにテンション高いですよ引地さぁん。今号の制作中は、エヴァが抜けてすっかり元に戻りましたよね（いいんだか悪いんだか…）。それでは、お便りの紹介にいきましょうか。

★お初にお目にかかります。まさか中古専門誌があるなんて思ってもみなかった。本屋で一冊だけ残っていたのを見つけたときはソッコーで買いましたよ。1、2号はどうすれば買えるのでしょうか？ ぜひほしーい!!

（兵庫県　西郷隆昌）

◇新たな読者さんですね、初めまして～。こうやって、どんどんユーゲー読者の輪が広がっていくといいんですけどね。

◆バックナンバーについては非常に問い合わせが多かったので、今回から通販することになりました。詳しいことは73ページにありますんで、そっち見てくれると嬉しいです。

★何故？ 何故なの？ 本が発売日に出ることなんて当たり前なのに…、何故涙がとまらないの？

（東京都　D2EX）

★5月31日に本屋という本屋を探し回ったが置いてないし。「またか…」と思ったら少し遅れですんだのでよかった。

（埼玉県　北島修司）

★6月1日送品、6月3日店頭着ですか。これは地方だからですか？（5月発売にこだわる書店員）。でも入荷数2冊。1冊は私が買いました。もう1冊はご指示の通り目立つところにしたら、5分後には売れてました。どこにいたのだ、同志よ！

（福岡県　なかなかやる書店員）

◆ざざっと全部、発売日関連のお便りですか。

◇ええ、これも問い合わせが多かったんですよ。東京から近い順に並べてみましたが、店頭に並んだ日付のズレが一目瞭然で

すね。おかしいなあ、私、資料を探しに行った東京駅前の大手書店で5月30日に見ましたけど。
◆特に3号は月末が土日だったでしょ。地域によっては流通の事情で週明けに持ち越されることもあるんですよ。流通のことは、編集部じゃどうにもできなくて…申し訳ないです。
◇東京では一応予定通り出てるので、地方の方はその辺を計算して探してくださるといいのかも。今度から次号発売予定に「地域によって差があります」って入れましょうか（笑）。
★昨年、鳥取県の大山にある遊園地に行ったが、そこのゲームコーナーのラインナップがすごい!! 初代「ストリートファイター」、3画面の「ダライアス」、「ポールポジション」など新しいゲームは全くなかった。まさに「時代を逆走するゲームコーナー」。（香川県　ウニ）



（東京都　人間コンセント）◇ペンネームや書き文字も含めてちょっとアブナイ感じがいいです。

◆素晴らしいっ。なんて素晴らしい遊園地なんだっ。そこのゲームコーナー責任者には、ユーゲー編集部と同じスピリッツを感じるぞ！
◇これは意外と盲点かもしれませんね。雨でも降らないと、遊園地でわざわざゲームはしませんもの。今度どこかで探してみましょうか。
★（注：つぶやきシローさんの口調でお読み下さい）コナミコマンドってあるよね。あの上上下下左右左右BAって奴。これ「グラディウス」でやるとフル装備になるのね。これがなかったら僕、「グラディウス」クリアできなかったね。SFCで「グラディウスⅢ」ってあるでしょ。あれ僕なかなか先に進めなかったのね。だから僕このコマンド使ったの。入力した後「これであと2、3面は進めるかな。ひょっとしてクリアしちゃったりして」とか思いながらポーズ解除したとたん、ぼかーん。コナミの人って冷たいね。（福岡県　かっきー）
◇今回のお葉書で、一番笑わせてもらいました（笑）。
◆栃木県出身のあなたのツボを刺激したんだね。
◇え？ 私だけかなあ。でも何かこういう「つぶやいちゃいたい場面」ってありますよね。
◆「チェルノブ」もこれに近いね、あのラスボスのとこが、完全なる、ぬか喜びって感じで。



（愛知県　斉藤淳）◇パワーのある女の子がいい、と引地さんが気に入ってました。

★皆さんはキャラクターの名前に自分の名前を使ってますか？きちんと名前の付いているRPGキャラの、かっこいいカタカナの名を消してひらがなの日本名にする…弟がやっているのを見て懐かしく、今は何であれ名のついているキャラはそのままやっている自分に気づきました。皆さんはこの「キャラの名前」に何か思い出はありますか？（東京都　海老澤高明）
◆うーん、俺は名前がつけられるゲームは全部「トチロウ」だけど。西洋的世界でも、ミスマッチでも気にしない。
◇私はキャラの絵をじーっと見て、そのキャラの雰囲気にあった名前をつけますねえ。もちろん、世界観にも合ってないとイヤだし。私の周りだけかもしれませんが、男性には「自分（友だち）の名前」をつける人、つ

まり「"自分"をゲームに持ち込む」人が多くて、女性には「自分で考えた名前」をつける人、つまり「その世界の人間を演じる」人が多いように思うんです。常々不思議だなあと思っていたんですよ。読者の皆さんはどうなんでしょうか？

前号への反響

★コントローラーの整理についての意見なのですが、私は旧FCでコントローラーがハードの横に立てかけられるのがとてもよいと思っていました。そこで、ハードの横とコントローラーの裏にマジックテープを貼りつけて、くっつけるというのはどうでしょうか？

（福島県　小田秀美）

★ソフトの端子の汚れを落とす、クリーナーの記事がありましたが、私の場合ラジカセ用のヘッドクリーニング液を綿棒にしみこませてゴシゴシやってます。金属ヘッド用なので端子が錆びることもありません。これは安上がりだ！　貧乏人向きだ!!



（東京都　すぴ）◇今は亡きホットビィの作品ですね。物静かで知的な男性とは、また素敵な。

（埼玉県　シャドウ1号）

◇皆さん独自に工夫してますねえ。少し見習って、この編集部の惨状をどうにかしましょうよ。

◆マジックテープっていいんじゃない？　編集部のゲーム机の上で大量のコントローラーがのたうちまわってるじゃん。だから奥山さんよろしくっ。

◇私がやるんですね、結局…。

★マグナブラバン、レベル45以上に上がりますよ！　私のパーティは現在レベル68です。

（北海道　藤井秀紀）

◆おおっ、それはよかった。頑張って精進してくれっ。

◇これも何通かいただいたんですよねえ。よかった〜、あのソフトがアヤシイものじゃなくて。

★3号の読者コーナーではゲーム音楽の話が出てましたが、私はZUNTATAのファンです。編集部にもいらっしゃらないでしょうか？　一人ぐらい（笑）。

（埼玉県　仁木雅宏）

◆ユーゲー編集部は、ZUNTATAファン度100％だよ。

◇そうなんですよね。私がZUNTATAの新譜を買いに行こうとすると、必ず引地さんの分も頼まれるんです。同じCDを2枚買うものだから、いっつも店員さんにヘンな顔されるんですよぅ。それなのに、自分が行ったときは私の分、買ってきてくれないし…。

あ、ところで前号のゲーム音楽の記事を書いた後に、愛知県の馬場良さんから、「アイドル八犬伝」のメインテーマ「君はホエホエ娘」を、クラシックギター用に編曲した楽譜と、ギターで演奏したテープを送っていただいたんです。これがとっても素敵なので、読者プレゼントにしよう！　と思ったのですが、残念ながら馬場さんと連絡が取れませんでした。これを読んで下さってたら、ぜひとも編集部までご連絡下さーい。

★「ザナドゥ」のイメージソングを歌っていたヘビメタ系バンド「アンセム」の坂本英三氏は、現在「アニメタル」というバンドを結成して、懐アニソンをヘビメタ調で絶叫しています。

（茨城県　出魂）

◇し、知らなかった！　「アンセム」っていうところまでは思い出したのですが、あのアニメ

タルがそうだったなんて…。
◆知ってたけど、何か？
◇がーん。教えてくれたっていいじゃないですか。私が物壊すようになってから冷たいんだから。非道いや、引地さん。

ユーゲーご意見箱

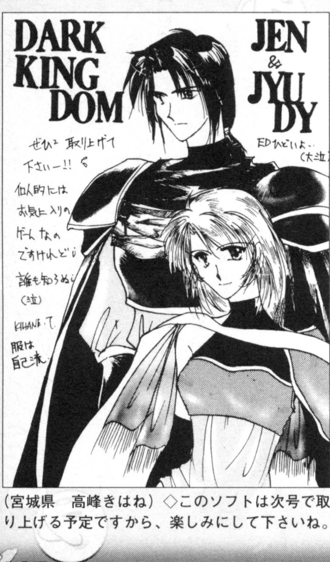
★2号のアレスタシリーズの記事で、MSX2版の「ザナックEX」「アレスタ2」が取り上げられなかったのが不満（特に後者はケッサク）。
（北海道　DINGIR）
◇「○○がない、不満だ」ってお葉書はいただきますが、こればっかりは…。
◆基本的にユーゲーは「家庭用ゲーム機」の本なんです。特集などでないかぎり、パソコンのことは、ちょっと…。

★ショップ探訪記で「関東限定」とありましたが、この本はあくまで「読者」に届けるものです。だからそういうことはあまり言えないと思います、せめて仙台・福岡あたりをお願いします。
（山形県　竹俣太郎）
◇前号でそう言ったばっかりなのに、今回は名古屋（愛知）なんですよね（笑）。
◆でも実際問題として、まったく土地勘のない街を取材して、本当にそこに住んでいる方以上の情報を提供できるかどうか…。仮に仙台とか行っても、それだって結局は「大都市限定」になるかもしれないしね。だけど今回のように関東以外の地域も取材していきますよ
◇今回の名古屋に関しては、編集部周辺に愛知に縁のある人が妙に多かったから実現したわけで。はたして名古屋以外で条件の整った街があるのか、というと難しいです。でも、なるべく色々紹介したいですね。

★私は創刊以来の読者です。この度大学に入学し、インターネットが使えるようになりました。ユーゲーではホームページを作ったりはしないのでしょうか。また、読者が作ったホームページがあれば紹介して下さい。
（埼玉県　小谷中政樹）
◇いいな〜。大学ってインターネット使い放題なんですよね。自宅でやると、遅いしお金かかるし時間はないし、大変です。
◆ユーゲーではホームページ制作の予定はないけど、読者が作ったホームページ紹介はいいかもね。いくつか投稿がきたら考えてみようか。

★難しいかもしれませんが、ゲームの特集の時、そのゲームを作ったスタッフのコメントをぜひ載せてほしい。開発当時の事や本人の思い出なども特集して欲しいです。
（千葉県　しながあ〜）
◇今号では「ユーゲー研究所」の方で、「あの人に会いたい！」というのも募集してますよ〜。
◆「ユーゲー」を見ました。実は○○作りました」っていう制作者の方数人から連絡いただいてるんだよね。今はまだ、何のタイトルかは明かせないけど、もしかしたらそのうち、特集と一緒に制作者コメントを、なんていうのも実現するかもしれない。

★確かにソフト数は少ないが、名作も結構あるゲームギアも、今月の一本に加えてほしい。推薦するのはRPGで「エターナル・レジェンド」です。
（青森県　超！ゲーマー）
◆前号のアレ、冗談のつもりだったんでしょ？
◇ハイ、そうです。「全面字だらけゲームギア」…みんなそんな記事は嫌がるだろうと思って冗談で書いたんですが、「それでもいい！」って方がたくさんいらっしゃって…。
◆とりあえず、いつか特集しよう、ということで。



（宮城県　高峰きはね）◇このソフトは次号で取り上げる予定ですから、楽しみにして下さいね。

おしえてあげたい！

★「コズミックウォーズ」

みんな、「グラディウス」って知ってるかい？　もちろん知ってるよな。バクテリアンとの凄惨を極める戦いの日々に親指を真っ赤にした人も多いことだろう。だが、あの苦しかった戦いも、惑星グラディウスとバクテリアンの戦いの歴史の、ほんの一部にすぎない。そう、真のグラディウス戦史は「コズミックウォーズ」の中にある！　なんつったりしてな。さて、この「コズミックウォーズ」、内容的にはオーソドックスなSLGでしかないが、他のTVゲームにはない、極めて珍しいシステムを持っている。それは、「一つの面に複数のマップがあり、それぞれが独立して存在していながら「航路」によって結ばれている」というものだ。そしてその航路を渡るためには母艦に全ユニットを収容しなければならないという仕組みだ。その母艦にはあのゼロス要塞もいたりする、燃えるぜ！　さらに極めつけは最終破壊兵器バスター砲！　おい、そこの君そろそろ辛抱たまらんだろう。SLG初心者にも、指揮官システムによる自動戦闘があるので取りあえずは安心だ。最近は1000円も出せば充分買えると思うのでぜひ遊んでみてほしい。グラディウスの歴史を創造するのは君だ！

（東京都　内田純）

◇STGの設定って、実はあってもなくてもいいんじゃないかと思うのが多いんですが（笑）。

◆惑星グラディウスって、いったい何回滅ぼされかければいいんだろうねえ、気の毒に。

★「風の伝説ザナドゥ」

ザナドゥといえばあの凶悪パズル的アクションRPGですが、それとは別物です（ちなみにこのゲームは最後のシリーズのドラゴンスレイヤーです）。内容はPCエンジンの十八番のアニメ的なRPGで、章単位で進んでいき、その合間にはアニメシーンが入るというストーリー中心の物です。一本道お使いRPGで自由度も低いのですが、「アニメ」と「ゲーム」を見事に調和させているという点で特筆すべきゲームなのです。凡百の「映画」や「アニメ」性の強いゲームと謳っているものの大半は、CGムービーや人気声優を既存のゲームに安直に当てはめているだけですが、このゲームはそれらとは一線を画しています。このゲームはドラスレの特徴であるスピーディさが活かされ、シナリオも無駄な演出を極力避けているのでテンポよく進んでいきます。そしてもっとも強調したいのが章ボスバトルです。ここでの演出は実に素晴らしく、特に最終ボスの動きの迫力はすごいです。まさにアニメの世界がゲームに再現されています。そうした流れから章クリア後のアニメシーンも自然な流れを感じさせ、まさに演出・グラフィック・シナリオ・ゲームデザインが一体となっているのです。RPGには自由度がなくては、という方にはおすすめしませんが、最近のRPGに倦怠感を感じている人やRPG嫌いの人におすすめします。

（青森県　阿呆ガドロ数）

◇非常に長いお手紙だったのでかなり省略させていただいたのですが、このゲームに関する並々ならぬ情熱が伝わってきました！

◆このゲームのキモって、やっぱ最後の塔だよね。あれだけは燃えたなあ。

◇私は凶悪パズル的アクションの方のザナドゥに、思い入れが深いですね。



（大阪府　富士美優）◇移植といえばファルコム。でも一番好きなのがこれとはすごいです。

あるジャンルに花束を

★私のヒーロー、といえば「ファミスタ86年度版」（つまり一番最初の）Lチームの「あきやま」です。初めて兄にファミスタで勝てたのは、彼のサヨナラ3ランのおかげでした。（愛媛県　ヤギ）

◆なんか兄弟間の年の壁を越えた一瞬、って感じだなあ。

◇ほほえましいですよね。

★くにおくんシリーズの五代奨。男らしい人だよ、アンタ。4、5年前マジで舎弟になりたいと思ったほど。ちなみに6月4日は五代さんの誕生日。でも祝う方法が…。（栃木県　金子裕行）

◇キャラの誕生日を祝う方法ですか。とりあえず、ケーキに名前を入れてもらうっていうのはどうです？　このキャラならば、友人を装えるから恥ずかしくないでしょう。

◆奥山さんにはできないもんね、なにしろ好きなキャラは横文字が多いから。

◇そんなことないですよぅ。日本名だって好きなキャラはいるんです、私には。

◆誰よ？

◇な…渚カヲル…とか（汗）。ま、まあいいじゃないですか、そんなのは。次号のテーマは何にしましょうか？

◆「あるメーカーに花束を」ってしない？　メーカーとして取り上げて欲しいところを募集っていうの。俺はデコ（データイースト）とコナミ、あとタイトー。わりと普通かな？

◇私はねえ、ウルフチームとトンキンハウス（泣）。昔ハマった88のゲームでどうしてもタイトルが思い出せないウルフチームのソフトがあるんですよね。気になる～。

◆…何かいつもと芸風が逆になったような気がしない？



（千葉県　くぢらだに）◇このゲーム、ちょっと不気味なキャラなんですね。9年前とは懐かしい。

あなただけの名場面

★「シルヴァ・サーガ2」SFCのRPGです。ゲームとしてはあまりにも短時間でクリアできてしまうので、おススメできるものではないと思ってるんですが、行くだけでロマンチックな気分にひたれる村があるんです。その名はノーランド。ここは夜（このゲームには朝・昼・夕方・夜・深夜と時間が変化するんです）に来るのがオススメ！　村長さんの家の庭にはクリスマスツリーらしきものがあり、ライトがピカピカ。恋人達のムードを盛り上げます（恋人達なんていませんけど…）。それからここは音楽もキレイなんです。みなさん、ロマンチックな夜を過ごしたいときは、この村を訪ねてみてはいかがでしょう。ただし、この村にくるまでちょっと時間はかかりますけど…。

（福島県　ピエール・マキム）

◆せっかくのツリーでロマンチックしても、一人じゃちょっとね。

◇誕生日なのに会社で徹夜してる引地さんがいうと、説得力ありますよ。

それでは皆さん、次号の発売は11月末です。ご意見ご感想アンケート葉書はすべて編集部で読ませてもらってます。毎日届く葉書を仕事の合間に読むのが、荒れたお肌と心への何よりの薬なので、どんどん送って下さいね！　お待ちしてます。

宛先はこちら

〒104 東京都中央区湊2-4-1
MGビル
(株)KTCキルタイム
コミュニケーション

ユーズド・ゲームズ編集部
読者コーナー係

読者コーナーに掲載された方には小松崎茂氏の表紙テレホンカードをお送りします。

ユーズド・ゲームズ

季刊ユーズド・ゲームズvol.4秋号
1997年8月31日発行　第2巻第3号通巻第4号
定価：本体760円（消費税が別に加算されます）

発行人：高橋清一
編集長：小泉俊昭
編集部：引地幸一・奥山美雪
アートディレクション：石井敏昭
デザイン：金子健
亀尾裕次
常松良三
田中しおり
編集協力：市川和久
Ｍ２
凧健太郎
中澤学
中村満
田口千鶴
印刷：大日本印刷株式会社

(株)KTCキルタイムコミュニケーション
〒104 東京都中央区湊2−4−1 MGビル
編集部 TEL03-3555-1201 FAX03-3555-1203
販売部 TEL03-3555-3431 FAX03-3551-1208

EDITOR'S ROOM

たった４冊を発刊したばかりですが、１周年目を無事迎えることができました（早かったような短かったような…）。これも、今まで本誌を応援してくれた読者の皆さんのおかげと感謝しております。ありがとうございます。そして、今号から購読された読者の方も、応援のほどよろしくお願いいたします。

また、１周年ということで、表紙のデザインをリニューアルしてみました。いかがでしょうか？　表紙のイラストは、「サンダーバード」のプラモデルの箱絵でお馴染みの小松崎茂画伯にお願いしました。表紙について、読者の方の感想を知りたいので、葉書などで編集部にぜひ送ってきてくださいね。

さて、近況といえば、「最近髪薄くなってきましたネ」と、よく隣の女性にツッこまれます。思わず、髪に手を伸ばすと「いや、髪の色が…」と切りかえされるんです。…ナゼそれを先に言わん！　だけど、まず髪の毛の量を気にしてしまうのは、自分に心当たりがあるからか？　う〜ん、最近、食生活が乱れまくっているせいかなあ…。（引地）

仕事疲れのストレスを発散させるには、やっぱりお買い物が一番です。諭吉先生を握りしめ、興味のある本をごっそり買い込む至福の一時。歴史、天文、物理に着物、陶芸と結構趣味がバラバラなんですが、最もお金をかけてるのはマンガ（笑）。その中からお気に入りの、短編お薦め作品を紹介しますと…。「赤い群衆」（藤田貴美『CAPTAIN RED』）、「９月−september」（西炯子）、「ＳＭ−２８」（野火ノビタ『飛行少年ズ』）、ちょっと反則で「光の庭」（吉田秋生『BANANA FISH⑲』）、最近なら「天使の化石」（亀井高秀）…うう、書ききれない。基本的に、どうしようもなく暗くて救いがなくてセツナイ話が好きです。同好の士はぜひお読みあれ。

さて私、今回の仕事中は「ブレイカー奥山」と呼ばれるほど、周りの機械を壊してました。私が触るだけで動かなくなる、パソコン、ソフト、ゲーム機の山。なのに他の人が使うとちゃんと動くんです。最後の頃には、引地さんに「触るな、ボケェ！」とか言われるし。私ってもの凄い静電気体質なんですけど、関係あるのでしょうか。…くっ、負けるわけにはいかない！　（奥山）

NEXT ISSUE
次号予告

第１特集
絶滅寸前奇々怪々!?
手を出すな！　キワモノ全開ハード＆ソフト
100in1ソフトの謎／アヤシイ周辺機器／神秘のベールに包まれた化石ハードたち／秋葉原の秘境に見た幻の一品…など。

第２特集
女の子もゲームしよ？
君に捧げるスウィートゲーム
女性ウケするゲームの条件とは!?／ひとめ惚れキャラを探せ！／ゲームに夢見る乙女のキ・モ・チ／お嬢ちゃんに贈る珠玉のソフト…など。

小特集
今度こそゲームキオスク
名作？　迷作？　酩作？　ＲＰＧ特集
（ダークキングダム／メタルマックス／エストポリス伝記２他）

季刊 時代を逆走する日本初の中古ゲーム専門誌
ユーズド・ゲームズ
VOL.5 WINTER
11月末日発売予定

●面白かった記事（3つまで目次の番号で記入して下さい）

●つまらなかった記事（3つまで目次の番号で記入して下さい）

●この本を購入した理由

●あなたの街でみかけた「アヤシイ」ハード・ソフトのことを教えて下さい

●あなたは「女性ゲーマー」に対してどういう印象をお持ちですか？

●この本をいつどこで買いましたか？

（　　　）月（　　　）日ごろ／場所〈最寄り駅名　　　　　　　　　　　　　〉

1.書店（　　　　　　　）　2.パソコンショップ（　　　　　　　）　3.その他（　　　　　　　）

●あなたの所有しているゲーム機を教えて下さい

●本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

●欲しいプレゼント商品名（プレゼントのしめきりは10月20日までです）

POST CARD

50円切手を
貼って下さい。

104-□□

東京都中央区湊2-4-1　MGビル
KTC キルタイムコミュニケーション
季刊 ユーズド・ゲームズ 編集部
Vol.4アンケート係行

フリガナ 氏名	ペンネーム		
	職業	年齢 歳	性別 男・女
〒　住所			

●本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）

●買って面白かった中古ゲームソフト名

その理由

●特集でとりあげて欲しいテーマは？

●ゲーム以外でいちばん興味のあることは？

名古屋地区最大級の広さは伊達じゃない。オシャレなお店に豊富な商品！！



マジカルガーデン平針店

〒468　愛知県名古屋市天白区平針2丁目1712　TEL 052-808-3824
営業時間：平日12：00～24：00　日・祝祭日10：00～12：00　無休
最寄り駅：地下鉄鶴舞線平針駅徒歩10分



新作ソフトをプレイできるコーナーのそばでは、ゆっくり休んだり話したりもできる。この他にも、大画面を備えたイベントスペースや、書籍コーナーもある。余談だがユーゲーも売っていたぞ。



大量のFCディスクを発見。他にも旧ハード系のソフトがこのワゴンにはぎっしり詰まっている。広い店内には、新品から中古、ソフト、ハードとりまぜて、かなりの品数だ。

一度見たら忘れられないマスコットと「ダラ安」で迫る、名古屋名物のチェーン店！



オタッキー パルコ西本店

〒460　愛知県名古屋市中区栄3-28-18　TEL052-243-3039
営業時間：10：00～21：00　無休
最寄り駅：地下鉄名城線矢場町駅徒歩3分



旧ハード系の物はチェーン全店で集めるので、かなりの集積力がある。イベントでは、時々芸能人もくるというお店。量も豊富だしぜひ一度来て欲しい、とは店長さんのお言葉。



買い取り価格やベスト10が書かれているホワイトボード。よこの張り紙にもあるように、毎週火曜日はレディースデーを実施。女性は10％オフだというから、これを見逃す手はないぞ。

ゲームショップ探訪記

こだわりのラインナップと豊富な品揃えにきっと満足するはず！



ドキドキ冒険島君津店

〒299-11 千葉県君津市東坂田２－７－２　TEL 0439-54-7864
営業時間：10：00～21：00　定休日：第2か第3の火曜日
ＪＲ君津駅から徒歩５分

整然と陳列されたソフトの数に圧倒！

駅に降り立つと海風を肌に感じる街・君津。その繁華街にお店を構えているのが『ドキドキ冒険島君津店』だ。

30坪程とやや小さ目の店舗だが、店内には目移りしてしまうほどのソフトの山と周辺機器の数々で充実しているぞ。また新品の値札には、すべてに一言ずつコメントが書いてあるため、一目でソフトの特徴がわかり非常に選びやすい。こういうちょっとした気配りはうれしいよね。

最近は少なくなってきた新品、中古のゲームボーイソフトが多く揃っているのもこの君津店の特徴。さらには、ＰＣ－ＦＸの全ソフトが揃っているのだ！　また、そうした「こだわり」のゲームだけじゃなく、ＳＦＣ中古ソフトも充実している（ほとんどのソフトが品切れ無し！）し、ワゴンには少数ながらＦＣソフトも。

「商品を切らさないように毎日注文などの対応をしています。ヘビーユーザーの方もライトユーザーの方も、ここにくれば必ず欲しいゲームが見つかる、という風に思っていただけるお店作りを心がけています」

こだわりのラインナップと豊富な品揃えの『ドキドキ冒険島君津店』。こんなお店だと毎日通いたくなるよね。



壁際の棚にはＳＦＣソフトがぎっしり。また、これだけゲームボーイソフトが揃っているお店は以外と少ないかも。

SERVICE&SYSTEM

会員特典として、その週に発売された新作ソフトに限り、店頭価格からさらに3～5%の割引きがある。また、「店頭のポスターが欲しい！」といった相談にも応じますとのこと。



店長の渡辺さん（左）とお店の方々。「個性的でまじめな制作姿勢のメーカーのソフトが好きですね」。

ユーゲー読者に一言

品揃えには気を配っています。ぜひお店に足を運んでみて下さい。現在、店頭には並べていませんが、ご相談していただければＰＣエンジンやメガドライブの中古も取り寄せできます。

平成9年8月31日発行第2巻第3号通巻第4号　発行人：高橋清一　編集人：小泉俊昭　発行所：ＫＴＣキルタイムコミュニケーション　〒104 東京都中央区湊2－4－1 MGビル　TEL 03－3555－3431　FAX 03－3555－1203
定価：本体760円
※消費税が別に加算されます
ISBN4-906650-06-6 C2076 ¥760E